30 БРОЙ 4, АПРИЛ 2003
Цена: 4 лв.



Хардуер: DVD технологии
Хардуерни новини
MODs: HL: Natural Selection

PC CLUB

www.pc...n

2 ДИСКА
ДЕМО ИГРИ, ЦЕЛИ ИГРИ, ПРОГРАМИ, АКТУАЛИЗАЦИИ и др.
1.4 ГИГАБА...

пръв поглед
Breed•
Deus Ex 2•
Enter the Matrix•
Горещи факти и нови картинки от играта по филма "The Matrix Reloaded"
+ нов трейлър от втората серия на "Матрицата" на диска!

ексклузивно
тест + мегадемо
FREELANCER
Представяне на завладяваща космически епос, разработен от Digital Anvil с парите на Microsoft!

•Praetorians
•Indiana Jones and the Emperor's Tomb
•Master of Orion 3

КИНО
Четете за Ума Търман и Дейвид Карадайн във филма на Куентин Тарантино
KILL BILL

Рецензия на анимационния хит на 20th Century Fox
ЛЕДЕНА ЕПОХА

СОФТУЕР
3D MARK 2003
тест на новото издание на най-популярната програма за бенчмарк + пълна версия на 3D MARK '03 на диск 2 към настоящия брой

JUMP'n'RUN


Рейман прави своето грандиозно завръщане в невероятен jump'n'run на Ubi Soft

в броя още
Grom | American Conquest | NASCAR 2003
Harbringer | Heroes 4: Winds of War
I Was An Atomic Mutant | Gods and Generals

Free Lancer



Космически епос, правен с парите на Microsoft

стр. 18

Praetorians



Невероятна стратегия от създателите на Commandos

стр. 26

Rayman 3



Rayman прави грандиозно завръщане в jump'n'run за PC

стр. 30

News Club

Game Club

Fan Club

Multimedia Club



PC CLUB ONLINE ■ www.pcclub-bg.com ■ E-MAIL: pcclub@pcclub-bg.com ■ IRC: UniBG #pcclub

Главен редактор - Никола Дърпатов
Зам. главен редактор - Генко Велев
Отговорен секретар - Иван Георгиев

Редактори: Елица Тодорова, Боян Спасов, Ангел Тодоров, Георги Даскалов, Никола Икономов, Иван Цирков

Сътрудници: П. Панков, В. Жилов
CD интерфейс: Иван Иванов
Webmaster: Кирил Георгиев

Адрес: 1797 София, бул."Драган Цанков" 37, **тел.** 9262325, Печат: БТА Принт, Продажби: Жак Прес ООД, **тел.** 463305 Издава Никола Дърпатов

PC CLUB EXPRESS

Втори expansion на Medal of Honor



EA обявиха, че вече се работи по второ разширение на first person shooter-а Medal of Honor. То ще включва нови солови кампании в Африка и Италия, както и нови екстри за мрежова игра. Име и дата на излизане все още не са уточнени.

Филм по MechWarrior



MechWarrior ще стане поредната филмирана игра. С амбициозния проект се е заел Дийн Девлин, който бе продуцент на хитове като Independence Day и Godzilla. За момента не е ясно кога космическият спектакъл с гигантските бойни машини ще тръгне по кината.

Разширение на Gothic 2

JoWood обявиха, че вече се работи по разширение на тяхното RPG Gothic 2, което от няколко месеца доминира класациите в Германия. Разширението ще се появи през второто тримесечие на годината.

Игра със зеления здравеняк



Вероятно вече всички знаят, че филмът The Hulk се очаква да се появи през месец май. Новото е, че с него ще излезе и игра, която, както може да се очаква, ще следва сюжета на филма. Надявам се, че играта няма да разчита само на успеха на филма, а ще предложи интересен геймплей и добра графика.

Обещанията до момента са, че ще има поне 30 нива в местности, както от филма, така и специално създадени за играта. Ще има три злодея (Flux, Rampage и Half-Life) и ще можете да играете като Hulk и Bruce Banner.

Задава се ново продължение на Prince of Persia

Ubi Soft Entertainment обявиха, че техният клон в Монреал разработва Prince of Persia: The Sands of Time. Ubi Soft Montreal се справиха повече от успешно с наскоро излязлата Tom Clancy's Splinter Cell, така че вероятно можем да очакваме достойно продължение на една от най-хитовите игри на 80-те. Играта се разработва съвместно със създателя на поредицата Jordan Mechner и се очаква да излезе към края на годината.

Ще има GTA4

Take 2 обявиха, че вече се работи по нова част от поредицата Grand Theft Auto. Самото заглавие още няма официално име, но вероятно ще се появи още тази година. Както стана обичайно напоследък новото GTA ще излезе за PlayStation 2, а няколко месеца по-късно вероятно и за PC, въпреки че такава версия не е обявявана. Историята, която ни е до болка позната от GTA3 и GTA: Vice City се повтаря за пореден път.

Colin McRae 3 за PC през юни



Третата част на суперхитовото рали ще се появи за PC в края на юни. Това съобщиха от Codemasters. Първи картинки от PC-версията на играта се чакат след месец.

Нов Command & Conquer

C&C Generals (подробен тест в актуалния брой на PC Club) няма да е последната игра от поредицата Command & Conquer. Още на тазгодишното E3 ще бъде представена нова игра от серията. За момента обаче всички подробности все още се пазят в дълбока тайна от Electronic Arts.

Blizzard news

На провеждащия се в момента American Toy Fair в Ню Йорк Blizzard показаха нови фигурки по техните хитове Diablo, WarCraft и StarCraft. На този адрес може да видите картинки на всички от тях, както и малко полезна информация, например, че всяка фигурка ще има по 14 стави. Тези малки играчки ще се продават на смешните за американския

пазар цени от 11.99$ до 12.99$.
Великата гейм компания обяви и новия герой на орките, който ще може да пробваме в задаващия се хит WarCraft III: The Frozen Throne. Представеният герой е на бруталните орки, а името му е Shadow Hunter, от расата jungle troll е и ще бъде специализиран в Voodoo магиите.

Duke тежи на Take 2



Една от най-големите компании за дистрибуция на игри, Take 2, обяви финансовите си резултати за последното тримесечие. Приходите на компанията са в размер на 50.5 милиона долара, което е съществено повече спрямо 34.8 милиона за същия период на миналата година.
Това, което е по-интересно, е съпътстващото сухата статистика изявление, в което Take 2 се жалват, че Duke Nukem Forever се превръща във все по-голяма тежест за тях, тъй като няма никакъв шанс да се появи на пазара през идните три месеца.
Загрижеността за бъдещото си финансово състояние подкрепят и с новината, че няма данни Max Payne 2 да се появи до края на тази календарна година.

SEGA закупена от...

Компанията SEGA в последно време бе изпаднала в състояния на финансов колапс – с около 10 пъти по-ниски приходи от планираните! Търсеха се купувачи и според много упорит слух Microsoft проявявал сериозен интерес. Ето че най-сетне покупката е факт и купувачът е компанията Sammy! Сами кой – питат озадачени геймъри Не е "кой", а "какво". Това е компания за производство на машини за пачинко!!! А "пачинко" пък е weird японски вариант на флипер. Така че вероятно компанията Sammy е решила да залее пазара с конзолни варианти за пачинкото. Или пък с конзоли с големина на флипери.

Heroes 5 потвърден

3DO потвърдиха официално, че ще има пета част на стратегическата поредица Heroes of Might & Magic. Тя щяла да блести с изцяло обновена графика и да предлага невиждан геймплей.

GTA Vice City на 16 май

Take 2 обявиха официално, че PC версията на суперхита GTA Vice City (preview по PlayStation 2 версията можете да прочетете в PC Club 28) ще се появи на пазара на 16 май тази година.

Разработката на Enemy Territory прекратена

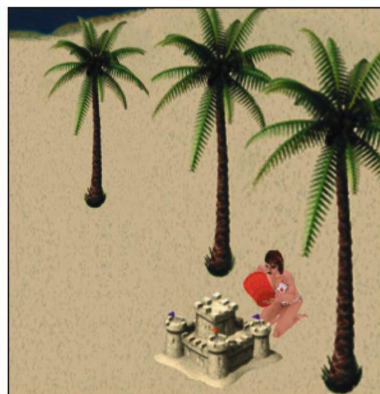
Activision и id Software днес обявиха, че прекратяват разработката на експанжъна за Return to Castle Wolfenstein – Enemy Territory. Посочените причини са съмнителните качества на новата солова кампания и нежеланието на компаниите да разочароват феновете на франчайза Wolfenstein. Новите добавки за мултиплейър ще бъдат пуснати безплатно в Интернет, когато станат готови.

Ще има Hitman 3



Третата част на поредицата за приключенията на наемния убиец ще се появи още догодина. Това съобщиха колегите от Screen Daily. Освен това Eidos водят интензивни преговори за игрален филм по играта.

EA обявиха The Sims: Superstar



Задава се поредният експанжън за най-продаваното заглавие в историята на игрите – The Sims. Добавката се нарича Superstar и ще позволи на симулираните хора да реализират мечтите си да бъдат звезди в шоубизнеса. Това ще им даде възможност да вдигнат летвата на жизнения си стандарт още повече, а играчите ще могат да обзавеждат домовете на питомците си в холивудски стил.

Оливър Кан печели първия рунд срещу EA



Градският съд в Хамбург прие за основателна жалбата на германския национален вратар Оливър Кан срещу Electronic Arts за използването му във FIFA2002. Основната причина за жалбата е, че в играта реакцията на вратаря е дело на компютъра и не се контролира от играча. Това според Кан омаловажавало неговия труд на терена.
Вратарят категорично е отказал постигането на извънсъдебно споразумение със софтуерната компания и ще настоява за присъда срещу EA.

International Superstar Soccer 3 за PC

Komani потвърдиха, че ексклузивната до момента за конзоли футболна симулация International Superstar Soccer 3 ще се появи за PC. Конзолните версии на ISS3 се чакат през март, а PC-вариацията ще се появи месец по-късно. Най-накрая FIFA-та май ще се сдобие със смислена конкуренция.

Иде ли краят на CD-то?

Преди няколко години, когато на пазара се появиха първите DVD устройства много хора предричаха бърза смърт на компактдисковете. Предимствата на DVD-то бяха толкова очевидни, че повечето експерти не се съмняваха, че новата медия едва ли не за 4-5 месеца ще измести вече ограничено то откъм възможности CD. Както всички знаем, това не се получи. Или поне не се получи по начина, по който всички очакваха да стане промяната. DVD-то явно бе осъдено да извърви много по-дълъг и мъчителен път до пазарното господство от своя предшественик. Чак сега вече се появяват сериозни сигнали, че ерата на компактдисковете е към своя край.

Никола Дърпатов
darpatov@pcclub-bg.com

Появата на PC Club с DVD е само един от тези месец собствениците на DVD-ROM устройства ще могат да се насладят на един качествено нов диск към списанието, който предлага над 4 гигабайта програми и DVD видео. Поне при списанията това е световна тенденция. По света през последните 2 години почти не остана сериозно издание, което да не предлага и своя версия с DVD.

По-интересното обаче е друго. Самата гейм-индустрия, която доскоро упорито игнорираше DVD-то, започна лека-полека да се преориентира. До момента тъжната истина бе, че качествените заглавия на DVD за PC можеха да се преброят на пръстите на една ръка. Аз лично се сещам само за двете части на Baldur's Gate, The X-Files, Outcast и специалната DVD-версия на Wing Commander IV. Всички останали заглавия са разни боклуци, които геймърите отдавна са забравили. Повечето производители предпочитаха и продължават да предпочитат да издават игрите си на 2, 3 че и повече CD-та, за да могат да покрият максимална част от публиката. Сравнително високите доскоро цени на самите DVD-ROM устройства пък от своя страна отблъскваха хората.

По този случай самата публика също доскоро нямаше никакъв интерес да минава на DVD поради липса на качествени заглавия, които да демонстрират нагледно предимствата на новите дискове, а наличните в компютрите DVD-ROM устройства се използваха почти само за гледане на филми. Дори и хитовете на DVD като Baldur's Gate и Wing Commander IV си ги имаше и на CD и не даваха особена мотивация на геймърите да се снабдят с DVD-ROM. Пълната липса на няколко истински мегахита, които да не се предлагат на CD и да демонстрират нагледно предимствата на DVD-носителите (както навремето Rebel Assault помогна за налагането на CD-ROM плейърите) в немалка степен предопредели тъжната картинка. Разбира се, DVD-изданията имат своите неоспорими предимства. Собствениците им примерно не се правят на DJ докато сменят за пореден път дискове, специално Wing Commander IV предлага и значително по-качествени филмчета в сравнение със стандартното издание на играта.

В следващите няколко месеца обаче предстои сериозна промяна в това отношение за PC-геймърите.

Отбелязвам специално, че става дума за PC-геймърите, защото собствениците на PlayStation 2, Xbox и GameCube така или иначе в последните 2 години получават игри почти само на DVD и на практика са забравили, че на света има и такова нещо като CD-та.

Eidos бяха първата компания, която официално обяви, че се отказва от CD-тата и започва да издава игрите си само на DVD. И това ще стане още тази пролет. Първите три заглавия, които ще бъдат публикувани в новия формат, са

Tomb Raider: The Angel of Darkness, Deus Ex 2 и Thief 3

Аргументите на фирмата в случая са прости и лесно разбираеми. Tomb Raider: The Angel of Darkness примерно така или иначе ще излиза и за конзоли, което значи, че играта принципно се разработва за DVD, а от Eidos не искат нито да я режат за PC, нито пък да я пускат на 6-7 диска. От друга страна, копирането на DVD-та все още не е особено масово явление, а и тегленето на няколко гигабайта от Интернет за една игра също не е по силите на всеки, така че фирмите се надяват с преминаването към DVD малко да редуцират и пиратството, което, както знаем, при PC игрите има огромни измерения. Засега освен Eidos подкрепа за DVD-то при PC игрите са сигнализирали от Codemasters и германската компания Ascaron, докато останалите играчи на пазара все още изчакват развитието на събитията и при успех на трите нови заглавия на Eidos вероятно също ще предприемат подобни мерки. Във всички случаи обаче Electronic Arts и Vivendi дават ясно да се разбере, че и при тях преходът към DVD е само въпрос на време и най-късно към края на 2004 г. повечето хитови заглавия ще излизат само в този формат. Ако тези фирми се включат в играта, компактдисковете съвсем бързо ще споделят съдбата на дискетите, които, ако си спомняте, само преди 5-6 години бяха основен носител за повечето игри. Така че краят на ерата на CD-то явно бавно, но сигурно наближава.

Лара Крофт има интерес към археологията и миналото, но е с поглед, вперен в бъдещето. Тя е от първите персонажи, които ще спечелят от новата медия DVD.



Подарък за всеки....
играй безплатно
на рождения си ден!
дядо Коледа подарява веднъж, ние подаряваме всеки ден!
МАТРИЦА I - ул."Крум Попов" №64
МАТРИЦА II - бул."Янко Сакъзов" №14
МАТРИЦА III - ул."Неофит Рилски" №70
МАТРИЦА IV - ул."Бистрица" №2
МАТРИЦА V - Зона Б5, бл. 8А
МАТРИЦА VI - Младост II, Деница
МАТРИЦАТА
WWW.MA3X.NET
компютърни клубове

Границата между Холивуд и геймърската индустрия ще бъде изтрита с

ENTER THE MATRIX

■ Shiny/Infogrames ■ www.enterthematrixgame.com ■ 3D Action ■ TRD: 15 май 2003

Братя Вашовски са изумителни. Първо хвърлиха бомба в Холивуд като създадоха един от най-касовите и революционни филми на всички времена, а сега са важни действащи лица в направата на игра, която не само ще е вярна на филмовия оригинал, а ще бъде и неразделна част от него!

Иван Георгиев
ivan-g@pcclub-bg.com





Кучетата си лаят, а керванът си върви. Геймърите не искат да гледат как Фродо се мъчи с пъзели, редейки каменни блокчета, как Анакин Скайуокър губи от Себулба във виртуалната версия на зрелищната гонка от Епизод I, или как Херкулес събира предметчета, за да получи втори живот, след като такива действия не съществуват на големия екран . Какво искат? Изглежда само братя Вашовски, създателите на "Матрицата", разбират напълно.

Излизането по кината на The Matrix Reloaded ще бъде съпътствано и с още едно голямо събитие. Появата на първата игра, която ще промени завинаги представата за геймка, правена по филм – Enter the Matrix. EtM, за разлика от традицията в отношенията Холивуд-геймърска индустрия, няма само да експлоатира най-запомнящите се кадри от лентата, а ще бъде неразделно допълнение към историята и визията на преживяното в салоните. Ясно е, че единственият начин това да бъде гарантирано е участието на екипа, отговорен за филма, в направата на тази игра.



Главните действащи лица

в Enter the Matrix са с поддържаща роля в The Matrix Reloaded. Това са пилотът Найоби (Niobe – Джейда Пинкет, бивше гадже на Морфей) и експертът по оръжията и ръкопашните битки Гоуст (Ghost – Антъни Уонг, мъжки вариант на Тринити от екипа бунтовници на Найоби). Изкарването на второстепенните образи на преден план, вярвам, е възможно най-удачният начин да се представи същата история, но от друг поглед. По-същественото е, че



сценарият за играта е дело на дуета Вашовски,

което значи, че Enter the Matrix и The Matrix Reloaded няма да имат никакви сюжетни конфликти. Фактът, че самите режисьори са написали историята, по която Shiny (компанията, разработваща EtM) да работят, е стъпка напред към гоненето и на друга, доскоро немислима цел – обединяването на игра и филм в неразделно цяло. Например гледате на кино как Найоби и Гоуст помагат в даден епизод на Тринити и Морфей, след което екшънът продължава с главните персонажи. Вие не знаете какво се случва с поддръжниците в промеждутъка до следващата им поява, а имате само догадки с какво се занимават докато камерата не ги следи. Ще можете да разберете благодарение на Enter the Matrix. Дори повече – вие ще сте тези, които определят техните дейст-











ще са ограничени и трябва да се пестят. Ако останете без муниции, ще можете да налагате врага с незаредените си пистолети – все пак и без грам барут в него оръжието си остава оръжие. С повече късмет ще успеете да избиете желязото от ръцете на опонента и да го присвоите. Колкото до Focus-а, той ще се изчерпва при продължителна употреба, но бавно ще се зарежда сам.

Малко повече за мисиите

Шофирането ще е едно от уменията, които ще трябва да покажете в EtM. Докато сте в Матрицата неведнъж ще сте гонени от ченгета. Като доказал се пилот предимно Найоби ще е зад волана, докато Гоуст ще обстрелва натрапниците, излязъл наполовина от станичния прозорец. В реалния свят пък ще гърмите по сепиообразните сентинели, провирайки се в тесните подземни тунели.

Предвидена е мини-игра с хакване, чрез която ще подсигурявате допълнителни умения за героите. Подробности за нея не са известни, освен че няма да са ви нужни истински хакерски знания :-)

Версиите на EtM за PC, Xbox, PS2 и GameCube ще са с еднакво съдържание по отношение на геймплея. По-мощните платформи ще имат някои екстри в графично отношение, но нищо драстично. Желанието на разработчиците е да стабилизират играта на

вия. Така играта позволява да се хвърли повече светлина на бойците, които имат важна роля в събитията, но поради недостатъците на седмото изкуство остават в сянката на предварително набелязаните герои Нео, Морфей и Тринити.

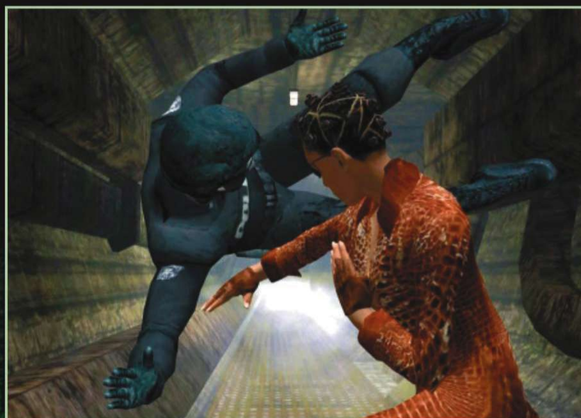
Спасяването на Зион

е мисията, около която ще се върти филмът, следователно и играта. През повече от 90% от времето ще водите Найоби и Гоуст из дебрите на Матрицата. Те, също като Морфей, Тринити и Нео, са извън влиянието на сътворения от машините софтуер и могат да пречупват правилата му когато и както си поискат. В ред на този мисли можете да очаквате зрелищни ръкопашни битки, стрелба по десетки опоненти, ефектни каскади с автомобили и много, ама много трупове зад себе си. За всичко това са нужни повече думи, разбира се!

Хореографите по бойни изкуства за Matrix Reloaded са дали опита и знанията си за подбора и реализацията на близо 1000 главозамайващи атаки за невъоръжен бой специално за играта. Почти толкова анимации има в качествените битка-джийски заглавия, изводите сами ще си направите. За разлика от тупалките обаче, изпълнението на въпросните атаки няма да натоварва по никакъв начин паметта ви с наизустяване на дълги списъци от комбинации и няма ви принуждава да разчеквате пръстите си върху многобройни бутони. Последните са само три, отговарящи за ударите с ръцете, с краката и за сграбчване на противника. От вас се иска само да придобиете елементарен усет какъв тип офанзива ще е подходяща, а конкретната атака ще се избира от компютъра автоматично.

Когато юмруците не са достатъчни, ще имате нужда от оръжия... много оръжия. Пушкалата, комбинирани със забавянето на действието (slow motion, наричан в играта Focus), с което Матрицата и Max Payne обраха точките, ще ви осигурят зрелище, достойно за продължение на сцената в лобито от първата серия. Патроните и т.нар. Focus





60 кадъра в секунда,

което автоматично означава, че графиката няма да е на най-високо ниво, защото със сигурен, че ще искат да върви добре и на по-слаби машини. Надявам се анимираните дрехи и фотореалистичните текстури по детайлните персонажи да компенсират очевидно постните като комплексност на архитектурата нива. Все пак ще можете да унищожавате всичко от заобикалящата ви обстановка, което не е никак малко предвид, че малко игри го позволяват.

Казаното и изписаното до този момент навеждат на мисли, че Enter the Matrix има потенциал да повтори и надмине успеха на Max Payne. Дали това ще се случи ще разберем на 15 май, когато е едновременната премиера на втората серия на Матрицата, а също и на играта, която, надявам се, наистина ще скъси дистанцията между кино– и гейм-индустрията и ще повлече крак за други подобни амбициозни начинания!







DX2 DEUS EX INVISIBLE WAR

Пригответе се за една страхотна игра!

■ ION Storm ■ www.deusex2.com ■ RPG/Adventure/Action ■ TRD: 2003

Близо 3 години след излизането на супер хита Deus Ex на геймърската сцена най-сетне се задава и логичното му продължение, което ще носи заглавието Deus Ex 2: The Invisible War. С разработването на втората част отново се е заел същият екип, който е работил и по първата – Ion Storm.

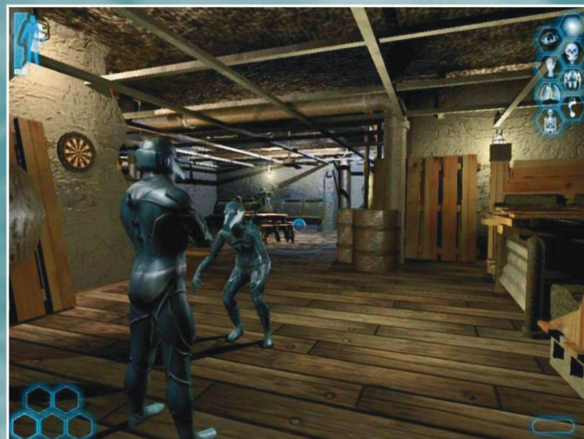
Иван Поборников
goodevil@mail.bg

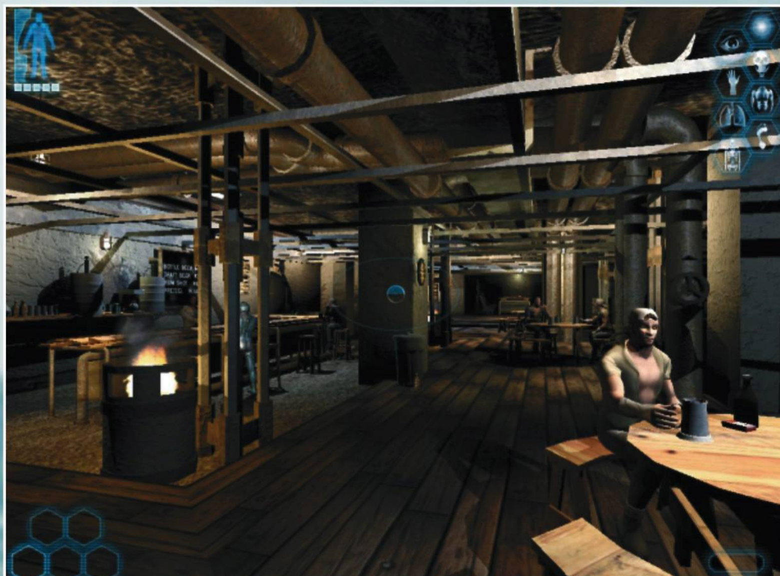
Deus Ex (DX) е игра, която съвсем заслужено се нарежда сред най-успешните заглавия, които тази фирма някога е създавала. Перфектното съчетание от красива графика, приятна музика, интересна история, геймплей и куп други готини неща, превърна DX в любима игра за много геймъри по целия свят. На какво обаче се дължи това? Кое беше онова нещо, което тогава успя да открои DX сред останалите 1st person shooter игри? Отговорът е съвсем прост. Ключът към големия успех се криеше в перфектното съчетание на два елемента (на два гейм-стила) – Action и RPG. Беше много яко човек докато си играе най-обикновенна пуцалка от първо лице в същото време обаче да трупа опит и да усъвършенства уменията си, като в някое RPG. Какво обаче можем да очакваме в новия DX 2: The Invisible War? Първо, разбира се, нова история. Събитията ще се развиват приблизително 20 години след края на тези в първата част. Всъщност имаше цели 3 възможни завършека, но по кой от тях ще се продължи действието, все още не се знае. На този въпрос от Ion Storm отговарят, че начинът, по който са подходили към случая, определено ще ни изненада (надявам се приятно:). Годината вече е някъде около 2072 и светът лека полека започва да се съвзема от катастрофалната световна депресия в лицето на задкулисни политически интриги и манипулации, войни, корупция, беззаконие, властваща престъпност и насилие, отчайваща бедност, глад и т.н. и т.н. В същото време обаче няколко религиозни и политически фракции решават, че сега е ударил подходящият момент да завладеят света и да го подчинят под техен контрол за много дълго време. Тук вие влизате в ролята на агент Alex Denton, който ще трябва да предотврати всичко това и да разкрие хората, които се крият зад всяка една от тайните фракции. Да, както изглеж да героят в DX 2 няма да бъде добре познатия ни от първата част J.C. Denton, но най-вероятно той, както и брат му – Paul Denton, ще се появят в играта като отделни персонажи (Paul ще се завърне независимо дали в първия DX сте го спасили или не). Събитията в DX 2 ще ви отведат до някои много интересни кътчета на родната ни планета като Германия, Кайро, Сиатъл, Антарктика и др. Ion Storm твърдят, че този път много внимателно са се вслушали в критиките на играчите, отправени към недостатъците в първия DX, и че това в процеса на разработването на втората част, страшно много им е помогнало те да не бъдат допуснати отново. А, дано!



Графика

От изказванията на очевидци, които са имали възможността да видят на живо кадри от играта на миналогодишното E3 (2002) експо, както и от screenshot-овете (които, можете да видите към настоящатата статия), мога да заключа, че в графично отношение DX 2 ще изглежда повече от СТРАХОТНО! Този път от Ion Storm са решили да фокусират усилията си предимно върху изграждането на графика, която тотално да заплени играча. Това обаче не значи, че щом ще се отдели толкова внимание на графичното оформление, това непременно ще стане за сметка на всичко останало. Напротив! Авторите твърдят, че това само ще подсили всички останали компоненти в играта и ще допринесе за едно по-пълно и запомнящо се изживяване. Графичният енджин на играта ще се казва Unreal Warfare, който отново ще представлява силно модифицирана версия на най-новата Unreal енджин технология. С негова помощ програмистите от Ion Storm твърдят, че светът на DX 2, който те ще сътворят, ще бъде нещо наистина невероятно. Играта ще бъде много красива! Всеки обект в нея ще бъде изпипан до последния детайл. Противниците ви ще изглеждат и ще се движат максимално реалистично. Благодарение на Unreal Warfare енджина DX 2 ще предлага невероятни светлинни ефекти, създадени максимално близо до тези в реалния живот. Някои от изказванията по адрес на светлинните ефекти в играта стигат дотам, че те ще могат дори да се конкурират с тези в Doom 3! Сенките, които ще виждате из нивата, няма да са статични. Това значи, че ако в едно помещение, което се осветява







от няколко източника на светлина, се загледате в движещ се обект, ще забележите, че сянката му постоянно променя големината и формата си (както е в реалния живот). Това се дължи на факта, че обектът се движи, а източниците на светлина го осветяват под различен ъгъл. Ако пък се намирате в тъмно помещение и за да виждате по-добре решите да си светнете с нещо (примерно фенерче), светлината, излизаща от него, съвсем естествено ще се отразява от предметите, които имат това свойство (например огледало или лъскава метална повърхност). Изкуственият Интелект на противниците в The Invisible War ще бъде доста завишен спрямо първата част. Те ще постъпват различно, в зависимост от това дали са сами срещу вас или на близо има и други техни колеги. Екипът на Ion Storm доста се е постарал да създаде ИИ, които максимално адекватно да реагира на звук и движение в заобикалящата го среда. Врагът ще може да ви усети дори само по вашата сянка (стига да я види разбира се;)! Освен че ще са доста по-умни, NPC-тата ще са и доста по-приказливи. В сравнение с първата част, диалозите, които ще можете да водите с тях, тук ще са три пъти повече.

Авторите на играта ни обещават, че

нивото на интерактивност ще бъде много високо

С помощта на енджина за физични модели Havok предметите от околната среда ще имат реална маса и ще реагират на действията ви, така както биха реагирали и в реалния живот. Ще можете да бутате, събаряте, премествате, хвърляте, събирате в инвентара си всевъзможни предмети, които ще намерите из нивата. Както в DX1 така и тук, преди да започнете играта ще можете да си изберете външния вид на вашия персонаж, така като на вас ви харесва (цвят на косата, кожата...). Новото в DX 2 обаче, е това че ще можете да избирате и пола му, т.е. дали Alex Denton да бъде мъжки или женски персонаж. За сега, обаче не се знае какви ще са точно разликите и особеностите между героите от двата противоположни пола. Друго интересно нововъведение ще бъде bio-mod системата. Тя вероятно ще замени старите skill и augmentation системи, благодарение на които вашия персонаж от първия DX придобиваше и развиваше уменията си. В DX 2 те ще бъдат обедини в една цяла и според авторите по-добра bio-mod системата. Много от старите уменията и augmentations ще се запазят и в продължението, като тук те ще имат своя bio-mod аналог. Те сигурно отново ще представляват някакви нано-технологични джаджи, които ще се имплантират в тялото на вашия персонаж (за тази цел са предназначени 9 специални bio-mod слота), в следствие на което той (или тя) ще придобива свръхчовешки способности, като например да вдига много тежки предмети, да издържа значително време под вода, да скача много високо, да вижда в тъмното, през стените и какво ли още не. С течение на играта тези невероятни способности, с които ще можете да се сдобивате, постоянно ще се развиват и усъвършенстват. Всеки един bio-mod (и съответно умението, което той ви дава) ще има 3 степени на upgrade. Примерно, ако upgrade-нете mod-а си за зрението, на първа степен ще получите възможността да виждате в тъмното, на втора степен пък ще можете вече да виждате враговете си през стените, а на трета вече просто ще виждате през всичко! Засега multiplayer не се предвижда, но нищо чудно в бъдеще такъв да бъде добавен чрез patch. Затова пък Ion Storm ни обещава превъзходен singleplayer!





Ако не възникнат някакви усложнения, играта би трябва да се появи до средата на тази година. Дотогава обаче не ни остава нищо друго, освен да се въоръжим с търпение и да чакаме, защото според мен DX 2: The Invisible War ще бъде игра, която определено ще има какво да ни покаже!

BREED

Защо няма нищо лошо в това да не си Halo

■ Brat Designs/CDV ■ www.breedgame.com ■ FPS ■ TRD: Q2 2003

За компютър игрите, в които въоръжен до зъби пехотинец рита задниците на извънземни и всякакви други противни създания, са доволно много – първи пример Doom, последен – Unreal 2, следващ Duke Nukem Forever (последното беше шега). Идва един момент, в който фенът на този жанр започва да пробира, защото му е писнало до гуша от еднообразието така, както на киномана от истории за бивш военен, който спасява света от терористи. Мисля, че мога да улесня избора ви на игра, която да изиграете с удоволствие, без да си повтаряте през минута "това съм го виждал някъде вече"...

Иван Георгиев
ivan-g@pcclub-bg.com

Предстоящият да излезе до няколко месеца шутър Breed на пръв поглед изумително много наподобява Xbox-кия хит Halo. Поне така твърдят колегите на запад, които са го виждали на миналогодишното експо ECTS. Breed дори спечели приза "Игра на шоуто", но личните ми разочарования от Halo ме караха да се отнасям крайно резервирано към клонингите му. За щастие напоследък чета, че Breed все повече се отдалечава като геймплей от твърде прехваления сбор от клишета на Bungie, което ме подтикна да се запозная по-подробно с новата информация за разработваната от Brat Designs игра и да ви представя по-интересните факти за нея.



Освен типичните земни оръжия като тази пушка ще имате удоволствието да боравите с още три класа пушкала.

Графиката не е свръхмодерна, но е достатъчно стилизирана и дори симпатична.



Без изненади в сюжета

Отдавна се отказах да чакам оригинални истории за игри от този тип, при положение, че се пръква поне една на два месеца. Не го правете и вие!

Действието започва през далечната 2600 година, когато човечеството предприема първите по-сериозни стъпки в колонизирането на планети извън Слънчевата система. Излизането извън познатите космически региони води до сблъсък с враждебна извънземна цивилизация, наричана Breed, която напада първите човешки заселници на отдалечената звездна система Безалиус. Хорският инат обаче няма граници и вместо пълно отстъпление от Земята са изпратени няколко кораба за подкрепления. По средата на пътя им до Безалиус всички те са унищожени. Оцелява само един – "Дарвин", но това не се знае нито от земни, нито от извънземни. Инопланетяните решават да върнат тъпкано нахалството на човеците и за целта безчетната им флота превзема Слънчевата система, а за център на колонията им е обявена Земята. Хората са превърнати в роби на глуповатите пришълци и са принудени да участват в изграждането на цивилизацията на Breed, както и да променят атмосферата, така че да е подходяща за новите господари. Единствената надежда за връщането на свободата е "Дарвин" и неговия екипаж от войници, които трябва да се възползват от това, че никой не знае за тях, като нанасят изненадващи атаки срещу ключови обекти на извънземните. Всичко това трябва да стане преди инфраструктурата на чуждоземците да е завършена.

Соловата кампания ще предлага

24 мисии с гарантиран екшън,

в които свободата на действията, които ще може да извършва играчът, е основен акцент в разработката на играта. За разлика от Halo, където основно трябва да разчистите пътя си от враговете, в Breed дефиниран маршрут няма да има. "Дарвин" ще може да спуска пехотинците на избрано от вас място на картата, което предполага неограничен брой начини за минаване на дадената мисия.

Предвидени са сцени, където по едно и също време ще се вихрят ня-



Неведнъж ще прибягвате до управление на противовъздушни установки, за да се справяте с големите тежкобронирани вражески машини.



Корабът "Дарвин" достига първата цел – радарът, който ще трябва да унищожите.

колко битки. От вас ще зависи в коя от тях да вземете участие първо, а също ще имате и няколко алтернативни пътища, по които да се придвижите до следващия регион за прочистване. Всеки път ще ви осигурява уникална помощ, изразена в количество муниции, вид пушкало или превозно средство, с което да засилвате военната си мощ. Възможността да управлявате мобилни машини беше една от ключовите екстри за Halo, но бе ужасно нескопосано реализирана, най-вече по отношение на управлението. В Breed дори няма да е нужно вие да сте зад волана, ако не желаете, а ще можете да оставите някой друг от отряда войници да се занимава с тази задача. Вие, например, бихте могли да застанете зад монтираната на ремаркето картечница и да извършвате това, за което реално сте си купили такава игра, а именно да стреляте. Предстои да видим как авторите ще успеят да накарат управлявания от компютъра персонаж да ви вози точно където искате, защото поне за момента съм доста скептично настроен. В краен случай винаги можете да го изритате от шофьорското място и вземете нещата в свои ръце! Засега са планирани

11 транспортни средства,

които включват както наземни, така и летателни единици.

Подобна се очертава и да е бройката на оръжията, с помощта на които да върнете свободата на човечеството. По функционалност пушкалата са разделени на отделни категории – tech weapons (силно деструктивни като ракетомети и автоматични картечници), UCS weapons (комплект направени от човешката цивилизация оръжия), Breed weapons (лазерни и енергийни оръжия на извънземните) и Vehicle weapons (отбранителните установки, монтирани по превозните средства). На този етап няма данни за ограничения в броя на железарията, която ще можете да носите наведнъж. Ще припомня, че в Halo бе допустимо да разполагате с арсенал от най-много две оръжия.

Визията на Breed

едва ли ще може да впечатли феновете на жанра, особено след излязлата Unreal 2 и идващия Doom 3. Съдейки по наличната медия обаче, артистичният подход на Brat Designs ще осигури специфичен, леко "cartoon" стил на играта, който ще компенсира липсата на технологично съвършенство със стилизирани персонажи и пъстра обстановка. Компромисите, направени на места с графиката, позволяват вкарване на възможности, които не присъстват в други шутъри – например, да тръгнете от орбита на Земята, да преминете през атмосферата, да летите над обширни региони и да изберете най-удобното от стратегическа гледна точка място за кацане. Всичко това без никакви прекъсвания за презареждане.

Breed определено се очертава като интересна игра, която със сигурност ще предложи много повече от Halo за Xbox. Разбира се, Halo за PC може да е много по-различна от конзолния си оригинал, но е ясно кое заглавие очаквам докато се уверя в това!



Без никакви прекъсвания ще можете да летите от космоса, през атмосферата, до крайната си цел на земята.

HEROES IV OF MIGHT AND MAGIC® WINDS of WAR



Поредната добавка за Heroes IV отново с твърде малко новости

■ 3DO/New World Computing ■ www.3do.com ■ PII 300, 128 MB RAM ■ стратегия ■ 1 CD



Все си мислех, че компютърните игри са извървели достатъчно дълъг път на развитие и че тези тенденции (да ни предлагат непълноценни продукти на пълна цена) при експанжъните вече принадлежат към миналото. Изглежда съм се лъгал.

Никола Икономов
da7boss@hotmail.com

Тук съм длъжен да направя едно уточнение относно разграничението на понятията – експанжън за мен означава "разширение", нещо, което разширява границите на виртуалния свят; add-on пък е точно това, което характеризира синдрома Heroes – прости добавки към оригиналната игра, които се опитват да минат за нещо повече от камара нови карти.

Winds of War определено ми допадна повече от The Gathering Storm. Разбира се, това не означава, че трябва да очаквате някакви особени новости или подобрения. Просто имах чувството, че този път дизайнерите са се ориентирали по отношение на геймплея към добрите стари Heroes времена – отново битки между големи армии, по-малко артефакти и излишни боклуци из картата, повече стратегическа дълбочина и по-предизвикателни компютърни противници. Иначе всичко останало си е постарому – две дузини нови единични карти, както винаги 5 кампании, обединени от общ сюжет (плюс една заключена до минаването им), няколко нови артефакта и герои, плюс 3 нови единици (4-то ниво) и едно ново аудио парче. За съжаление

и в WoW няма да намерите нов град

Действието се развива в огромното и просперираща кралство Чанън, към завладяването на чиято столица Рилос се стремят едновременно 5 различни армии. В кампаниите е представена историята на всеки един от петимата военачалници, единият от които е полу-идиот с кретенското име Спаз Матикус (без майтап). Трите нови създания са Cataput, Frenzied Gnasher и Mega Dragon. Катапултът както се досещате е особено полезен при обсада над градове или просто като тежка артилерия, тъй като не търпи наказателни точки при стрелба. Frenzied Gnasher е много мощен и агресивен звяр (струва 4000), напорист като малък танк, имунен към магии и притежаващ берсерк умението, което означава, че не можете да го управлявате. Mega Dragon е изключително ефективно хаос създание (струва 8000 жълтици и малко сяра), може би най-добрата единица в играта с 50% резистентност към магии и arc breath attack (огнен дъх, който поразява няколко цели). Един-единствен такъв екземпляр може да победи всяко друго създание от играта в директен двубой. Впрочем мега драконът за пръв път се появява в RPG-то Might and Magic II, а по-късно го видяхме в Clouds of Xeen.

Две от новите единици (gnasherът и катапултът), както и всичките четири създания от Gathering Storm са достъпни за наемане от разпръснатите из картата creature generators. Драконът е твърде могъщ и затова не може да бъде рекрутиран по стандартния начин.

С трите създания общо взето се изчерпват важните новости в този add-on. Иначе приказката за лъживото овчарче както предположих в статията си за The Gathering Storm се потвърди – обещаният за WoW генератор на случайни карти отново липсва – защо ли не съм изненадан.

Ако сме съвсем честни – светотатствено е да давате пари за Winds of War, дори да играете на Heroes IV. Ако толкова не можете да минете без тази добавка, вземете я от някой познат, поразцъкайте я за кратко и след това оставете поредицата на мира поне до излизането на Heroes V. Моят съвет е – ако ви сърбят ръцете за истински добра стратегия, задължително си намерете Anno 1503 – в момента на пазара няма по-добро в този жанр.

Графика	Звук	Геймплей	Общо
7	8	8	7

HEROES V

■ Работата по Heroes V вече е започнала и по всичко изглежда, че този път ни очакват истински иновации във всяко едно отношение. От друга страна, изглежда ще се завърнат много елементи, които до излизането на Heroes IV бяха запазена марка на поредицата - уникалният и запомнящ се външен вид на всеки един град и разположението на армиите при битка отляво и отдясно на екрана.

GODS AND GENERALS

In God We Trust... Но Colt модел 1851 също помага!

■ Activision Value ■ www.godsandgeneralsthegame.com ■ /, PII 500, 128 MB RAM ■ FPS ■ 1 CD





Отново темата е войната между Севера и Юга. Този път е нещо като Hitman през 1862 г. Не е велика игра, но ако сте закъсали, може да убиете с нея няколко часа.

Генко Велев
g_velev@pcclub-bg.com



Гледали ли сте филма Gods and Generals на Warner Bros? Защото аз не съм. А тази игра е направена точно по него. Темата е, разбира се, войната между Севера и Юга, и доколкото разбрах, сюжетът проследява съдбата на двама приятели, застанали от различни страни на фронтовата линия. Този сюжет е реализиран и в Gods and Generals – The Game. Главните ви герои са двама – южняшкият капитан Jebodiah Jacobs (както и да се чете това) и неговият приятел от армията на Севера William Russell. Двамата ще трябва да преминат през общо 9 мисии, като в повечето от тях главният герой е капитанът от Конфедерацията.

Самата игра се води first person shooter, но това не е съвсем така. На най-ниската степен на трудност може и да се играе по този начин, но на по-високите нива вече ще трябва да хвърлите повече мисъл. Въпреки всичко като цяло мисиите не са неимоверно трудни – по причина на не съвсем адекватното AI на противника. Например в първата мисия се укрих в една сграда с цял куп противници около нея. Вместо обаче да нахълтат през вратата и да ме унищожат с численото си превъзходство, те просто стояха отпред и ме дебнеха. Малко stealth и внимателна стрелба през прозореца им видя сметката.

AI-то на противниците може и да не е на особена висота, но това не им пречи да се правят от време на време на Max Payne. Бях насочил револвера и се прицелвах в противник, когато той изведнъж падна. Изненадах се как така съм го убил без да гръмна нито един път, но изведнъж забелязах, че противникът изобщо не беше убит, а направи странично кълбо и стреля по мен. Забавното беше, че това стана докато той държеше мускет в ръцете си.

Оръжията в играта не са особено многобройни, тъй като са подбрани максимално близо до историческата действителност. На разположение имате щатния офицерски револвер – Колт Модел 1851, офицерска сабя (кой знае защо в играта упорито се използва терминът sword), нож за хвърляне Bowie, нарезен мускет, който се пълни през дулото и друг мускет, снабден с оптически прицел :-) Освен това от време на време ще попадате и на гранати, които действат по малко особен начин. Те приличат на малки авиационни бомби – с взривател в предната част и характиен стабилизатор откъм задната. Целта на стабилизатора е да завърти бомбата така, че тя да се удари в земята с предната част и да се задейства взривателя.

От тази игра с изненада разбрах, че офицерите на Севера са били снабдени и с персонални body armor – тежки стоманени листове, които са били достатъчно дебели, за да предпазят гърдите им дори и от изстрел с мускет. Южняците не са разполагали с подобна екстра (освен ако си измародерстват нещо), тъй като са изпитвали недостиг на суровини и не са били в състояние да отделят от скъпоценната стомана за подобни удоволствия.

Малко по-горе упоменах думата stealth. Тя е точно на място, тъй като героите ви си имат специфични параметри и трупат skill points. Уменията им са stealth, stamina, marksmanship, carrying, armor и weapon и при повишаване в rank се повишават и уменията.

За да завърша – на официалния сайт на играта има анонс, че срещу 4,99 щатски долара можете да си купите multiplayer expansion pack, като принципа на мрежовата игра е да се противодейства на противника, за да не е в състояние за изпълни целите на конкретната мисия. Все пак дори и при наличието на подобна опция Gods and Generals – The Game не е игра, заради която си струва да захвърлите другите си занимания – освен ако не сте маниак на тема Гражданската война в Щатите, разбира се.

Графика	5
Звук	6
Геймплей	6
Общо	6





Графика	8
Звук	8
Геймплей	8
Общо	8

ПРОТИВНИЦИТЕ













Екшън или ролева игра?

■ Silverback Entertainment/Dreamcatcher
■ www.dreamcatchergames.com
■ PIII 500MHz, 128MB RAM, 16 MB Video
■ futuristic action RPG ■ 1 CD

Подчинен единствено на волята на върховния повелител, сянката му е падала над безбройни светове и след него не е оставало нищо. Не е възможно да бъде спрян, срещу него няма противодействие и там, където другите са изчезвали в небитието, той винаги е излизал победител. Неговото име е Harbinger, символът на разрушението и всемогъществото...

Ангел Тодоров
archangel@mail.bg

За тази игра започна да се говори преди близо три години. Още през лятото на 2000 г. в Мрежата изтекоха първите интервюта с хора от екипа по разработката на Harbinger. Оттогава мина доста време и големият въпрос е дали колосалният труд и солидните инвестиции са довели до създаването на RPG, което ще се превърне в нов стандарт за жанра? И ако трябва да се даде отговор с една дума, то тя би била "НЕ". Колкото и да се възнася част от геймърската критика, истината е малко по-друга. Не може


Жега и буболечки. Има ли нещо по-гадно за една Culibine?


Разстрел от упор. Това заслужава врагът.

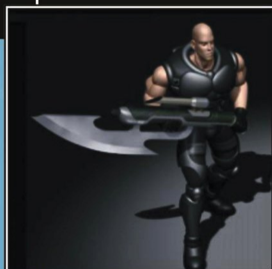
да се отрече, че играта като цяло я бива. Атрактивна като оформление и атмосфера, сравнително интересна като сюжет, но твърде семпла като геймплей и в крайна сметка не предлагаща нищо принципно ново и запомнящо се. Откъдето и да погледнем, Harbinger не е нищо повече от едно класическо RPG с доста засилен екшън привкус.

Историята ни пренася на борда на невероятния със своите размери и мощ космически кораб. Различни раси обитават уникалното оръдие за разрушение и живеят в един странен свят, изпълнен с напрежение, омраза и коварство. Всяка грешна стъпка води до смърт. Тук не можеш да имаш приятели и само три неща карат другите да се съобразяват с теб. Това са

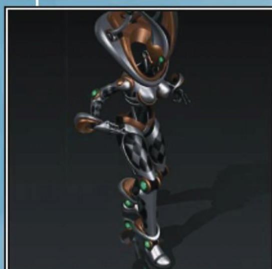
силата, решителността и парите

След като стартирате играта за първи път, вероятно ще изпаднете в почуда от твърде странното интро. След като то премине, трябва да решите какъв герой ще изберете. Възможностите са три. Всяка от тях има своите предимства и недостатъци. Първият и най-тривиален ход е да изберете човека. Той разполага със солиден арсенал от оръжия, но като че ли е най-слабият и безинтересен персонаж в играта. Вторият вариант е така нареченият Gladiator. Основните качества на този биомеханичен боец са устойчивостта и солидната огнева мощ. Третият герой е твърде нежната на пръв поглед Culibine. Тя

ГЕРОИТЕ


Human


Gladiator


Culibine


Х-м-м-м... Пет на един? Ще видим тази работа...


Твърде много гадини са нападнали тази Culibine.

е значително по-скъпа за поддръжка, но определено е един от най-интересните явления в играта. С развитието на действието героите трупат точки, които повишават техните възможности, динамично разпределени в няколко категории.

Един от най-големите недостатъци на Harbinger е твърдата екшън ориентация и тъпоумието на противниците. В момента, в който ви забележат, те се втурват с главата напред и единственото, което ви остава, е да ги унищожите по възможно ефективния начин. Тук е мястото да се спомене, че въпреки порядъчно ниската си интелигентност противниците винаги могат да ви изненадат със своето количество. А като се има предвид, че оръжията ви се изхабяват и се нуждаят от презареждане, преди да "скочите" в мелето трябва добре да помислите дали ще се измъкнете живи от него. Често е добре да отстъпите и да ги избиете един по един. Особено важно е добре да проучвате кой се е изправил срещу вас и кое оръжие би било най-ефективно срещу него.

Както е прието в жанра, и в Harbinger героите разполагат с Inventory, където да събират намерените предмети. Те могат да бъдат използвани или ако не вършат работа – продавани. А в интерес на истината, повечето от намираните вещи са предназначени за другите две раси и по тази причина не може да ви влязат в употреба. Продажбите са най-сигурният начин да се сдобиете с пари, а с тях да си купите всичко необходимо в борбата ви за оцеляване.

Графика	Звук	Геймплей	Общо
9	10	9	9

Най-добрият космически трилър през последните години ви очаква във

FREELANCER

■ Digital Anvil/Microsoft ■ www.microsoft.com/games/PC/freelancer.asp ■ P3 600Mhz, 128RAM, 3D Video ■ Space Shooter ■ 1 CD

Джуни изглеждаше леко притеснена. Не стига, че вече със сигурност знаеше, че пиратите имаха агент на най-високо равнище в правителството, но и веднага след изненадващото нападение над конвоя с артефактите тя бе разбрала, че всичките ѝ началници в полицията на Либърти са арестувани по мъгляви обвинения в предателство. Единствено Кинг бе успял да се скрие в мините на Питсбърг и все още беше на свобода. А сега на хоризонта се появиха и тези тежко въоръжени кораби от Райнланд. Какво правеха тук? Толкова дълбоко в територията на Либърти нямаше начин да има незабелязано чуждо военно присъствие. То обаче бе факт. И сега тя заедно с Дент трябваше да оправя цялата тази каша. А в това време елитните райнландски пилоти започнаха своята атака...



ИСТОРИЯ НА ИГРАТА

■ Разработката на Freelancer започва преди повече от 6 години, когато новооснованата компания Digital Anvil стартира работата по две космически заглавия, които трябваше да бъдат издадени от Microsoft. Първото, Starlancer, се появи още през 2000 г. и тогава от Digital Anvil бяха оптимистично настроени, че Freelancer ще излезе до няколко месеца. Докато Starlancer бе нещо като продължение на поредицата Wing Commander, Freelancer е неофициално продължение на другия суперхит на Origin (повечето от хората в Digital Anvil са бивши служители на Origin) Privateer. Самият Крис Робъртс, който си спечели слава със създаването на Wing Commander и Privateer, лично ръководи работата по двете игри. Неговото и на по-малкия му брат Ерин напускане през 2001 г. обаче забави работата по проекта. Новият екип на Digital Anvil започна цялостна преработка на геймплея и графиката на играта, което доведе до нови закъснения. В средата на 2002 г. примерно целият интерфейс претърпя тотална промяна и окончателно отпадна възможността за управление с помощта на джойстик. Така след серия отлагания играта се появи чак сега.



Джуни ще ви съпътства в цялата игра. Повечето от мисиите свързани с основния сюжет ще получите от нея.

Коя е най-дълго разработваната игра в историята? Мнозина сигурно спонтанно ще отговорят, че няма начин това да не е Duke Nukem Forever. Истината обаче е друга. Безспорният лидер за най-дълга разработка се нарича Freelancer и доста хора бяха откровено изненадани, когато играта след десетки отлагания, цялостни преработки, смени на екипа и т.н. все пак се появи на бял свят. А най-хубавото е, че резултатът от цялата одисея по разработката на епичния космически екшън е една от най-зрелищните и увлекателни игри на всички времена.

Никола Дърпатов
darpatov@pcclub-bg.com

Още в самото начало искам най-честно да си призная, че аз поне почти бях отписал Freelancer и не мислех, че играта някога ще се появи на бял свят. В най-добрия случай пък очаквах, че ме очаква някакъв пълен боклук, който няма да ми привлече вниманието и за 2 часа. За радост човек понякога бърка и Freelancer е нагледното доказателство за това, че безкрайни закъснения и неколкократни смени на екипа не винаги водят до провал.

Действието на играта се развива във вселената на другия космически епос на Digital Anvil Starlancer. Събитията, които ще преживеете, се случват някъде 800 години след кървавия конфликт в Starlancer. Междувременно човечеството е заселило доста нови планети и на тях кипи трескава предприемаческа дейност. Един от тези свободни космически бизнесмени сте и вие. Freelancer започва с пиратско нападение над космическата станция Freeport 7, където по нещастно стечение на обстоятелствата се намирате в момента. Рейдът на гадовете е успешен и от Freeport 7 остават само купчина старо желязо и една шепа оцелели, сред които сте и вие. За зла участ цялото ви имущество и космическият ви кораб са унищожени при атаката и трябва да започнете на практика от нулата. След като пристигнете в столицата Манхатън трябва да се свържете по възможно най-бързия начин с красавицата Джуни, която ще бъде и вашият основен работодател в голяма част от играта. Тя ще ви снабди с един малко разнебитен, но все пак летящ кораб и ще ви даде първата мисия...



Маневрите по кацането на планетите се извършват автоматично само с натискането на един бутон.

Оттук нататък Freelancer доста добре копира своя първообраз Privateer. Имате така наречените сюжетни мисии, които обикновено получавате от Джуни и нейните приятели. Изпълняването на тези мисии освен пари ви носи и достъп до по-добро оборудване, нови части от вселената на Freelancer, а също така ви помага да откриете и истината около катастрофата във Freeport 7 и куп други политически интриги, които в крайна сметка се оказват обвързани с мистериозни



Военната академия Уест Пойнт е важен кръстопът между системите Ню Йорк и Калифорния.

ФАКТИ

- 31 достъпни за играча космически кораба
- 35 звездни системи с по няколко планети
- Над 20 вида стоки за търгуване
- 4 класа екипировки за вашия кораб
- Над 20 фракции, с които можете да общувате

В поредната мисия трябва да елиминирам видния пират Виктор Харт по поръчка на галактическата минна компания.



извънземни артефакти. Тук няма да ви разказвам повече, защото рискувам сериозно да ви разваля удоволствието сами да откриете цялата история, която определено е сред най-добрите, разказвани някога в компютърна игра. Само ще спомена, че още в самото начало останалите оцелели от Freeport 7 загиват при мистериозни обстоятелства и очевидно правителството има сериозно желание да потули изцяло всичко около инцидента. Защо ще разберете по-късно.

Играта е направена така, че като достигнете определено имуществено ниво, Джуни ви се обажда и ви привиква за 1-2 мисии. От момента, в който тя се обади, вие ще трябва да изпълните нейните задачи. През останалото време

можете да правите каквото си искате

Това го приемайте съвсем буквално. Мисиите, които са ви на разположение извън твърдия сюжет, са почти неизчерпаеми като разнообразие. Ако искате можете да просто да пренасяте стоки от една планета на друга или пък да копаете руда по астероидите в космоса. Ако ви се занимава с по-предизвикателни неща, не е зле да хвърлите един поглед върху таблата с обяви за работа, които се намират във всеки един бар в галактиката. Там има хиляди мисии – елиминиране на видни бандити, ескортиране на кораби, прочистване на сектори от пирати и какво ли още не. Естествено, точно както в първия Privateer можете да минете и от другата страна и да се занимавате с контрабанда на забранени стоки или пък да се изживявате като космически пират. Интересното в случая е, че нашият герой точно като в ролевите игри си има имидж, който зависи пряко от неговите постъпки. Всяка една фракция, която е представена във вселената на Freelancer, следи под лупа вашите изяви и въз основа на тях си съставя мнение дали да ви дава мисии или пък да стреля без предупреждение по вашия кораб. Така например гилдията на ловците на глави със сигурност няма да ви дава работа, ако преди това не сте направили всичко необходимо да им се подмажете. Когато пък си развалите отношенията с някоя групировка, нещата за радост често са поправими. Начините за това са няколко. Най-лесно и бързо става, когато някой сръчен хакер срещу солидно заплащане ви преправи биографията в компютрите на съответната групировка. Ако не ви се дават грешни пари, можете да се постреляте с противниците на дадената фракция и съвсем скоро ще видите, че вашите действия не остават незабелязани :)

Какво още можете да правите във Freelancer? Отговорът на този въпрос сигурно ще надхвърли обема на това представяне, затова ще го дам максимално обобщен. Вселената на играта съдържа над 30 звездни системи, като всяка от тях има поне по 4-5 планети или космически станции, на които можете да кацате. Абсолютно всяка планета си има свои уникален облик и предлага различни екстри. На планетите можете да посетите местния бар, където имате възможност да си говорите с някои от общо над 2000 уникални персонажа в играта. Хората в кръчмите често ще ви информират за най-различни политически и икономически слухове, ще ви предлагат работа или други услуги като споменатото преди малко хакване на досиета. В баровете освен това можете да се осведомите за актуалните новини, да видите средните цени на основните стоки и т.н. На всяка планета освен това ви очаква търговец на кораби, който с удоволствие ще ви предложи да замените вашето актуално возило с нещо по-лъскаво и по-добро. Тук трябва да имате предвид, че

▼ Говорете винаги с барманите на планетите. Обикновено те ви дават ценна информация.



▼ Всяка планета в играта предлага уникален пейзаж.





▲ Freelancer предлага изключително зрелищни битки срещу изненадващо интелигентни противници.

НА ДИСКА

■ На диск 1 или на DVD-то към списанието можете да намерите мегадемото на Freelancer, което съдържа цяла звездна система и общо 5 от корабите в играта. Също така на диска/DVD-то можете да намерите и актуален трейлър за играта.

◄ Гилдията на ловците на глави осигурява доходоносни и предизвикателни мисии, така че внимавайте нейните членове да имат добро мнение за вас.



▲ Малко преди излитането от секретната научна база на военните "Уилърд", която скоро след това ще стане арена на брутален конфликт.

СЪВЕТИ

- При абсолютно първа възможност сменете първоначалния кораб за нещо помощно. Това, което ви дава Джуни, е пълна щайга и е годно само за първоначалните 2-3 мисии. Сравнително добър изтребител (BDR-337 Defender) можете да купите за 10 000 кредита на планетата Питсбърг. По-късно в играта се огледайте за планетата Курило в Райнланд. На нея ще ви предложат действително добър боен кораб :)
- Внимавайте много с контрабандата. Тя действително носи сериозни приходи, но със сигурност ще ви докара проблеми с военните и полицията. Абсолютно всеки jump game се охранява от военни кораби, които сканират товара ви и шансът да минете метър клони към нулата, така че се подгответе за много битки, ако решите да нарушавате закона.
- Купувайте си редовно максимални количества Shield Batteries и Nanobots. По време на битките с тяхна помощ можете да си спасите кожата.
- Не се доверявайте на никого. Повечето персонажи в играта не ви мислят доброто и бъдете готови за всякакви предателства.
- Максимално бързо се опитайте да спечелите доверието на Bounty Hunter's Guild. Там ви чакат интересни мисии.
- Купувайте си чисто досие само в много краен случай. Обикновено услугата е твърде скъпа, за да си заслужава да го правите.
- Говорете с абсолютно всеки в баровете. Много от хората ще ви разкажат несъществени неща, но често ще получавате и ценна информация около развитието на сюжета.
- По време на битки не забравяйте редовно да използвате вашия траекторен лъч! Така често ще получавате от убитите противници допълнителни муниции, Shield Batteries, Nanobots и търговски стоки.

всяка планета предлага само определени кораби, а

някои модели се намират само на едно единствено място в галактиката!

От тази гледна точка е добре да преглеждате всяка оферта, защото скоро ще установите, че базовите возила въобще не са пригодни за сериозни битки. Също така на всяка станция има търговец на допълнително оборудване като ракетни установки и лазери, както и брокер на най-различни цивилни стоки. Последният е интересен, ако сте решили да се занимавате с търговия или пък искате да разкарате плячката от унищожените противници. Добро решение на програмистите в това отношение е идеята по всяко време да можете да сверявате цените на даден продукт на всички планети, на които сте били. Така лесно се избягват характерните за Privateer набутвания с някой суперскъп продукт, който навсякъде другаде се търгува за жълти стотинки. Въобще по търговската система е мислено много и тя е почти перфектно реализирана.

След като си свършите работата на планетите идва ред и на космоса. Тук е и голямата новост във Freelancer. След серия от преработки екипът на Digital Anvil е направил интерфейс за космическите полети, който се

управлява само с мишка и клавиатура

Това е истинска новост за космическите симулатори и аз поне бях доста резервирано настроен към тази идея. В интерес на истината управлението на кораба е направено изключително интуитивно и точно след 5 минути вече ще сте забравили, че такива игри по принцип се играят с джойстик. Най-общо казано, с левия бутон на мишката активирате управлението на кораба, а с десния използвате избраното в момента оръжие. Останалите действия като afterburner-и, маркиране на противници, прехвърляне на енергия от оръжията към щитовете и т.н. се извършват с клавиатурата, като от Digital Anvil в общи линии са запазили функциите характерни за последните издания на Wing Commander и тяхната собствена игра Starlancer. По този случай космическите ветерани веднага ще се почувстват в свои води, а за новаците искам да отбележа, че времето за свикване с командите е не повече от 20-30 минути.



▲ Аз, Джуни и военен конвой отиваме на помощ на базата "Уилърд", която е обсадена от германците.

Друг повод за притеснение преди излизането на играта бе графиката. И тук трябва с огромна радост да отбележа, че от Digital Anvil са направили истински чудеса. Freelancer е една от най-добре изглеждащите игри в момента и при това дори няма особено високи системни изисквания. Космическите битки са невероятно зрелищни, а междинните сцени, въпреки че са правени с графичната система на играта, често изглеждат като предварително рендерирани филмчета.



▲ Космическите битки във Freelancer са изключително зрелище.

Звуковото оформление също не оставя никакво място за критика. Всички персонажи са озвучени блестящо, а музиката по време на космическите битки е една от най-добрите, които някога съм чувал от колонките на моя компютър.

Новият космически епос на Digital Anvil със сигурност ще спечели овациите на всички фенове на космическите екшъни. Тези, които на времето с удоволствие са разцъквали Privateer, Wing Commander и Starlancer, така или иначе задължително трябва да изиграят и това заглавие. А неизкушените още от този тип игри искам да посъветвам час по-скоро да пробват демото от дисковете към настоящия брой на списанието, за да видите сами дали ще станете и вие подвластни на магията на тази велика игра.



▲ Космическите магистрали осигуряват бързо придвижване между две бази в рамките на дадена система. Транспортът между отделните звездни системи става с помощта на специални Jump Gates, които стават достъпни чак след като изпълните една определена мисия.

▼ Този мистериозен тип ще срещате на доста места в играта.



С бясна скорост по пистите на Америка

NASCAR Racing 2003 Season

■ Papyrus/Sierra ■ www.sierra.com/games/racing2003 ■ PII 450, 64 MB RAM, 16 MB Video ■ racing simulation ■ 1 CD

NASCAR-игрите са едно от противоречивите явления при симулациите на автомобилни състезания. Няма спор, че популярността на поредицата е значително по-висока в Щатите, отколкото в останалата част на света. Този факт има своето логично обяснение, но пренебрегването на новото творение на Papyrus си е чиста проба пропуск, какъвто никой фен на компютърните ралите не би трябвало да допуска. Играта си струва и няма начин да не се убедите и сами в това, стига да я пробвате...

Графика	Звук	Геймплей	Общо
9	7	9	9

Ангел Тодоров
archangel@mail.bg

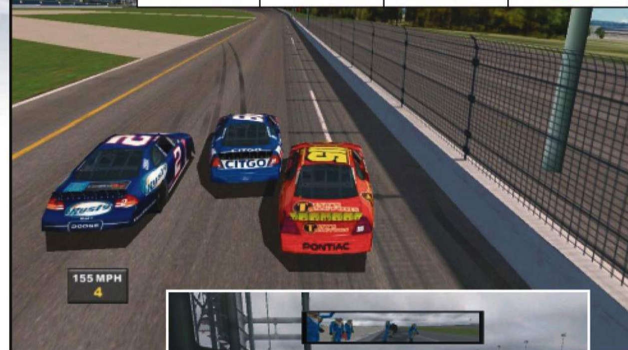
Култовата серия, посветена на най-американското автомобилно състезание, е вече на девет години. Още в далечната 1994 г. първата игра от поредицата предизвика вълнения както сред най-запалените фенове на NASCAR, така и сред тези, които просто си падат по виртуалните автомобилни надпревари. И все пак има някои неща в концепцията за NASCAR, която лично на мен не ми допадат. Наистина скоростите са невероятно високи. Усещането да се движиш по трасето с повече от 300 километра в час не е нещо, което може да се пренебрегне, но като цяло идеята е твърде скучна. Трасетата са в традиционната овална форма и са твърде еднообразни. Вероятно по тази причина в много по-голяма степен харесвам F1-симулациите. Това, разбира се, по никакъв начин не означава, че състезанията от NASCAR нямат своите тънкости и специфичен майсторлък, който едни пилоти притежават, а други не. Специфичното състезателно поведение, карането на нищожни дистанции и високите скорости са предпоставки за сблъсъци и катастрофи, които трудно могат да се видят на друго място.

Всички тези «екстри» присъстват трайно в игрите от жанра, но в NASCAR Racing 2003, те са докарани до степен, граничеща със съвършенството. Независимо от резервите на някои геймърски критици, новото отроче на Papyrus и Sierra поразява със своя реализъм и автентичност. Може би най-сериозният недостатък на играта е в нейното закъснение. След като Electronic Arts се намесиха и в този жанр, те успяха да изпреварят конкуренцията с около три месеца, пускайки своята NASCAR Thunder 2003.

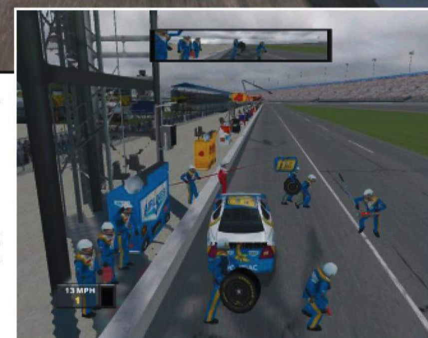
Това обаче по никакъв начин не намалява достойнствата на оригинала. Както и в изданието за 2002 г., така и тук, можете да играете

две напълно различни като усещане игри

Ако сте от заклетите почитатели на свръхреалистичния рейсинг, NASCAR Racing 2003 ще бъде истинско удоволствие за вас. Едва ли ще ми стигне мястото да възхваля достатъчно ясно, пълно и възторжено, колко време може да убиете в разнообразните настройки на автомобилите, заучаването на особеностите на отделните писти и налучкването на верния ритъм за печелившото състезателно поведение. Ако предпочитате по-семплия и лесен за усвояване аркаден режим, ще се насладите на трескавата надпревара без да се налага старателно да вниквате във всички подробности.



Газ до ламарината. Всяка секунда е ценна.



Хората от техническия екип действат светкавично.



Гледната точка на камерата от кабината не е особено удобна.



Загубата на контрол при свръхвисоките скорости води до зрелищни катастрофи.

Графично NASCAR Racing бележи известен ръст в сравнение с предишното издание. Използвана е усъвършенствана версия на миналогодишния енджин и резултатите са налице. Традиционно играта е сравнително умерена по отношение на изискванията към системата, но ако искате да се насладите на прекрасната атмосфера, определено ще трябва да умножите минималните изисквания по две.

Контролът върху болида е на добро равнище, но не мога да кажа, че клавиатурата е най-удачна в това отношение. Ако желаете да почувствате истински колата, трябва да си приготвите качествен force-feedback волан. От голямо значение е изборът на гледна точка на камерата. Наистина усещането при изглед от кабината е страхотно и най-близко до истината, но изисква доста тренировки.

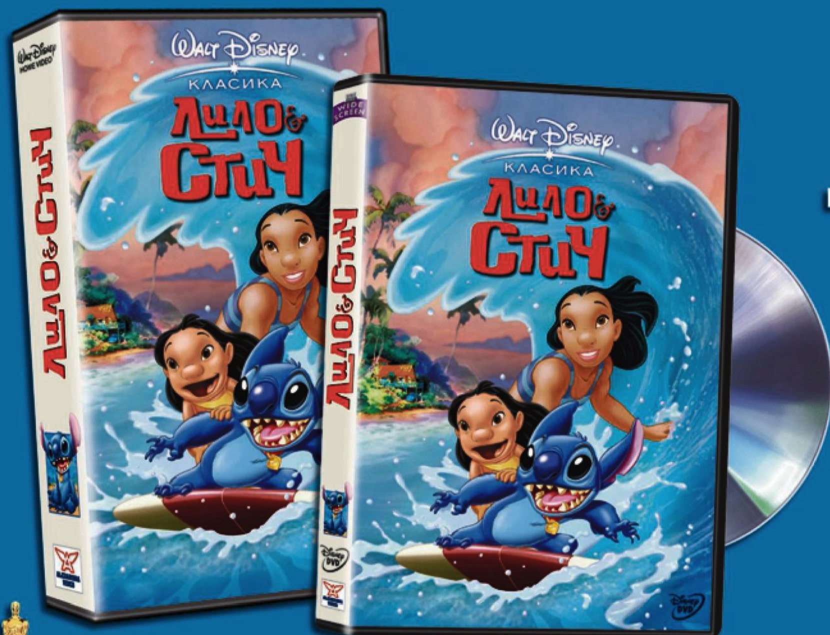
Walt Disney
CLASSICS

Лило & Стич

ОЗВУЧЕН НА БЪЛГАРСКИ

©Disney Enterprises, Inc.

КУПЕТЕ НА ВИДЕО И Disney DVD



+ подарък





Номинация за Оскар® 2002
за най-добър пълнометражен
анимационен филм

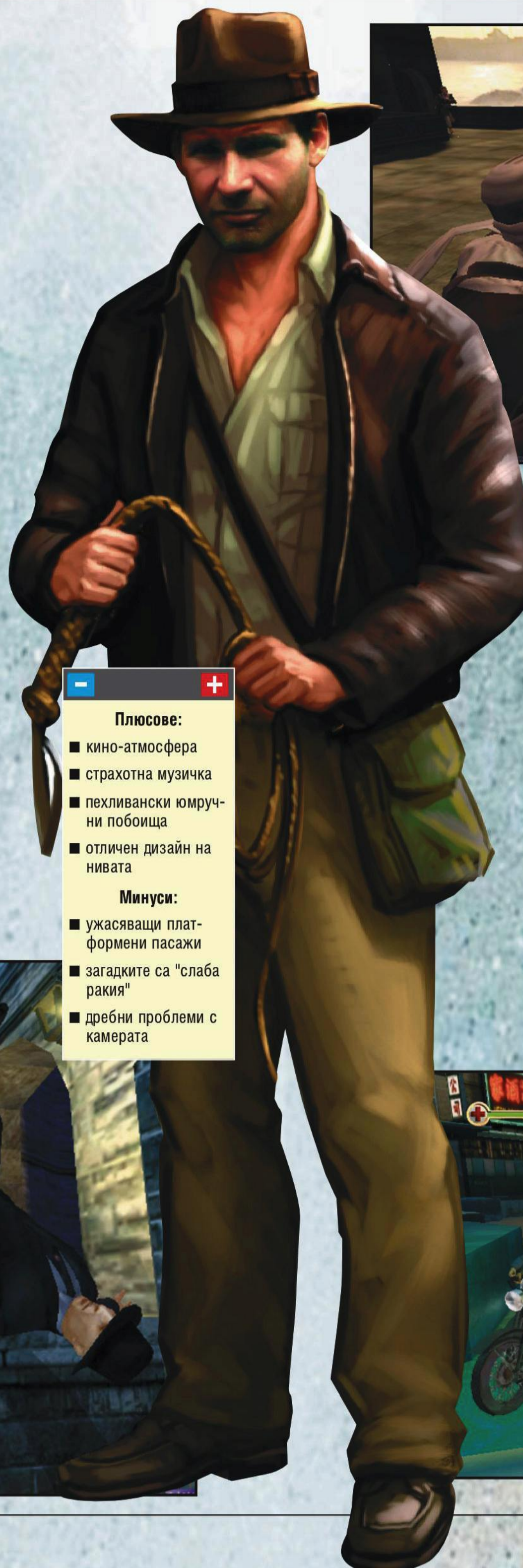
Indiana Jones® and the Emperor's Tomb™

Екшън-археология за начинаещи

■ The Collective/Lucas Arts ■ www.lucasarts.com ■ PII 450, 128 MB RAM, 32 MB Video ■ екшън-приключение ■ 1 CD

Моето поколение израсна с две филмови божества, пред които се прекланяше – Star Wars и Индиана Джоунс. Второто от тях завинаги дефинира приключенския жанр, превърна се в негов самотен баща, който така и не успя да се порадва на достойни наследници. За толкова много години откакто излезе трилогията за незабравимият археолог с шапката и камшика, първата и единствена асоциация за "приключение" винаги е била и винаги ще се изчерпва с едно име – Индиана Джоунс.

Никола Икономов
da7boss@hotmail.com





Инди винаги е бил по-необикновен археолог от нас, простосмъртните. Неговата дефиниция за тази наука се различава от традиционните схващания, които застъпват университетските преподаватели, защото въпреки докторската си титла, Джоунс е зает предимно да попада в множество конфликтни ситуации, които обикновено изискват да използва острия си като бръснач ум и разбира се железните си юмруци, с които да троши нацистките кратуни.

Сюжетът на новата игра не е свързан директно с нито един от филмовите образци, както и с предишните игри, но като хронология е ситуиран малко преди събитията от "Храма на обречените". The Emperor's Tomb ни отвежда в 1935 г., когато заплахата от нацистка Германия нараства, а Щатите са в периода на Великата депресия. Легендарният археолог е изпратен от китайското правителство да намери "сърцето на дракона", могъщ артефакт, който съдържа древна сила. Проблемът е, че "сърцето" се намира в гробницата на първия китайски император, а тя от своя страна е запечатана. За целта Инди трябва да намери разпръснатите из целия свят три парчета от ключа. Както обикновено става, той не е единственият, който търси безценната реликва. Нашите стари познайници

нацистите, за пореден път правят компания на д-р Джоунс

и ще се погрижат той никога да не скучае по време на околосветските си пътешествия. Въпросните пътешествия се разпростират на 10

– +

Плюсове:
- кино-атмосфера
- страхотна музичка
- пехливански юмручни побоища
- отличен дизайн на нивата

Минуси:
- ужасяващи платформени пасажи
- загадките са "слаба ракия"
- дребни проблеми с камерата





нива, които ще ви отведат в места като Прага, Хонг Конг и цейлонските джунгли. Първото ниво, характерно за Инди, заварва нашият човек в търсенето на изгубен идол в руините на древен храм. В този своеобразен tutorial новобранците ще могат да свикнат с тичането, скачането, набирането и боравенето със запазената марка на Инди – камшика. Той впрочем е полезен както при боевете, на които ще се спра след малко, така и като транспортно средство, когато обикновения скок не върши работа. Използването на предмети в тази игра е улеснено максимално, ако случайно сте били последни на опашката, когато дядо Господ е раздавал акъл: когато стигнете до място, където се налага да употребите нещо от инвентара, в горната част на екрана автоматично се показва иконка на това, което можете/трябва да използвате и voila – "загадката" е решена.

Боен клуб

The Collective са разработили Indiana Jones and the Emperor's Tomb посредством подобрен енджин на предишния си хит, X-Box адаптацията по супер-успешния сериал със Сара Мишел Гелар – Buffy the Vampire Slayer. Ако сте играли на Buffy-то, вече знаете какво точно ви очаква и при Инди. За непосветените – най-общо казано, става въпрос за игра, която посредством разширените възможности за близък бой, залага много на ръкопашните схватки. И тъй като лесното и удобно управление е изключително важно точно при такива игри, мога да ви успокоя, че PC-версията на Emperor's Tomb използва дори подудачен контрол от конзолните си събратя. Всичко се извършва като в стандартен екшън чрез клавиатурата (движение) и двата бутона на мишката, съответно за двете атаки (бърза и силна). С "shift" пък можете да блокирате удари. Въобще кютекът в тази игра е издигнат в култ и точно както Харисън Форд във филмите, така и виртуалният Инди е непоправим побойник. Ръкопашните мелета са реализирани просто невероятно, трудно ми е да опиша възторга си от тях. Подобно на Oni можете само с двата различни бутона за атака да правите всевъзможни



Графика	8
Звук	6
Геймплей	8
Общо	8

номерца и комбота – освен да размахвате юмруци, можете да хванете някой нещастник, да му вкарате глава, да го изтумбите или пък просто да го хвърлите срещу насрещната стена. Моята запазена марка спрямо нацистите е да ги мятам от някой висок ръб и после да слушам приятния отдалечаващ се звук от техните писъци. Забавното е, че при патакламите, които настават в играта, обикновено можете да използвате всевъзможни предмети от интериора като столове, бутилки и лопати, с които да налагате сганта наоколо.

Инди, разбира се, има и револвер, който е полезен, ако като в "Похитителите на изгубения кивот" срещу вас се изправи някакъв развилнял се джигит с ятаган и ви се наложи да му пуснете с досада един куршум между очите. В процеса на игра ще намирате и други огнестрелни оръжия като автомати и помпи, но поради ограничените муниции няма да можете да разчитате на тях задълго. Камшикът също може да бъде използван с офанзивни цели, за да придърпате някой или да го шибнете злобно, но имайте предвид, че тази атака коства на Инди повечко усилия и някой по-пъргав противник лесно може да го докопа в такива моменти. Като стана дума за противници – ще си имате работа с пъстра сган от гестаповци, гангстери от триадите, чалмари и разбира се, няколко боса, сред които такива екзотики като суперсексапилни кунг-фу мадами.

Нивата в по-голямата си част са доволни големи, разнообразни и много красиви като дизайн. Както и в Tomb Raider, има няколко подводни мисийки, които общо взето изглеждат като изкопирани от приключенията на Лара. От време на време забавни мини-игри разнообразяват действието, като например стрелба по немски самолети от гондола, използвайки стационарна картечница или лудешко преследване в Хонг Конг, където от рикша стреляте с автомат Томи по преследвачите си (странно е как рикша може да е по-бърза от автомобил и мотор, но хайде).

Emperor's Tomb разбира си има и своите недостатъци – камерата не винаги успява да "догони" действието, а нацистите са озвучени смехотворно. Нещото, което най ме подразни обаче са онези отвратителни платформени пасажи с хирургически точните скокове, които бяха характерни и за Tomb Raider поредицата. Неясно защо след толкова много години все още има дизайнери които не са разбрали, че такива щуротии нямат нищо общо с предизвикателството, а единствено с досадата, отвращението и фрустрацията. Нормално съм спокоен и овладян човек, но такива "предизвикателства" правят от мен агресивен звяр. Най-накрая не мога да пропусна и факта, че т.нар. "загадки" в играта са постни и дори на места обидни за интелекта.

Това ли разбираш под археология, младши?!

Така би казал Джоунс старши, ако разбереше как джуниър си прекарва времето в тази игра, защото по същество Emperor's Tomb е екшън със сравнително елементарни загадки, платформени елементи (подскоци и набиране), както и много побоища. Ако се абстрахираме от липсата на главоблъсканици обаче, новият Инди е първокласно забавление за любителите на археологията (по онази, другата, дефиниция, така както я разбира Индиана). Моят съвет е да не подхождате към тази игра като куестаджии – приемете я каквато е и се впуснете в едно незабравимо преживяване с любимия си герой, защото авторите ѝ се успели на поразително много места да ви създадат илюзията, че играете филм за Индиана Джоунс, а не само гледате такъв. Ако и това не ви е достатъчно, съм длъжен да спомена страхотната графика, зарибяващият геймплей, страхотните побоища и цялостният дух и атмосферата от филмовата поредица. А, и само още едно нещо за финал – та-тарата-та-тадаaa-татарата-да-да-даа-дааа-даааааа – Боян ли беше казал в една статия, че списанията не са подходящата медия, за да се предаде мелодия. Ще го променим това! :)



PRAETORIANS

Създателите на Commandos излизат с нова великолепна стратегия

■ Pyro Studios/Eidos ■ www.praetoriansgame.com ■ PIII 500 MHz, 128 MB RAM, 500 MB HDD, 16 MB Video ■ Strategy ■ 1 CD





Вниманието към детайлите е потресаващо.

Графика	9
Звук	8
Геймплей	9
Общо	8

Легионерите стоят мълчаливо на бойното поле, строени в идеално прави редове. Срещу тях тичат галските войници, надаващи бойни викове, облечени в животински кожи и размахващи брадви и мечове. Нито мускулче не трепва по суровите и осеяни с белези лица на римските ветерани – те само сгъстяват строя си и оформят стена от щитовете си. Битката ще е тежка.

Иван Цирков
blader@pcclub-bg.com

Винаги съм бил фен на древноримската цивилизация. Освен че в златните си години Рим е владеел по-голямата част от Европа и северна Африка, е бил и своеобразен културен център, сравним единствено с Гърция (от европейските държави). Разбира се, както може и да се очаква, е абсолютно невъзможно да се постигнат такива военни успехи без наистина превъзходна армия. Останали и до днес в историята като едни от най-добрите стратези и тактици, римляните определено са знаели как да воюват. Най-забележителното качество на войските им е била отличната дисциплина, ненадмината от която и да било армия, независимо дали става дума за древността или съвремието.

Въпреки всичко това, първоначално подходих към играта с леко подозрение. До този момент не се бях сблъсквал с реалновремева стратегия, посветена именно на римската армия. Предположих, че ще е поредното клише, което не предлага нищо принципно ново и оригинално за жанра. Оказа се, че съм се заблуждавал дълбоко.

Играта се базира върху исторически факти. Развитието на действието започва през 58г. пр. Хр. Първите четири мисии от кампанията са обучаващи, и същевременно служат като предговор към историята на играта. Не са нито много лесни, нито много трудни, но със сигурност са доста полезни, дори и за по-напредналите. След тях започва истинското предизвикателство. Кампанията проследява постепенната експанзия на Рим на север, където води войни с "варварите", а след това и на юг, в Африка, където се сблъсква с армиите на Египет. Преди всяка мисия ще получавате информация и научавате полезни исторически факти. Разбира се, не толкова, че да ви отегчат.

Тук вече навлизаме в същинската част на играта. Мисиите са разнообразни. Понякога стартирате с предварително подбрана войска, и трябва да изпълните определените задачи, като е възможно да получите подкрепления. В други случаи пък имате на разположение едно или няколко села, което значително облекчава задачата ви, тъй като от тях се набират нови войници. Във всяко едно има определен брой жители, който постепенно нараства с времето, но не особено бързо. Тъй като тренировката на новите войски отнема време, колкото повече села са под ваш контрол – толкова по-добре. Това практически е и единственият ресурс в играта. Няма пари, храна, или каквото и да било друго. Единствените ограничения са "troop



Цветът на римската армия.



Страховитите гладиатори.





Посрещани с дъжд от pilum-и.

control points" и "unit control points". Първото лимитира броя на войниците, които можете да управлявате, макар че тази цифра е относителна – например един войник може да заема 1, 2, или дори 3 точки. Някои специални единици пък заемат по 5. Вторият показател определя максималния брой на отрядите, които са ви позволени. Съобразявайки се с тези цифри, можете да тренирате войниците си. Като цяло значението на селата е огромно, и това само подчертава нуждата от добрата им защита. Само по себе си превземането на добре укрепено селище е трудна задача и към нея в повечето случаи трябва да се подхождащо с голямо внимание.

Идва ред и на

бойните единици

Вие не командвате отделни войници, а цели отряди. Не се лъжете от броя на хората в тях – това далеч не е определящо за силата им. Например, стандартна група от легионери се състои от 30 човека, докато например еквивалентните им египетски "soldiers" – от 16. Можете да разделяте отрядите си на различни парчета (да речем – един от 30 човека на два от по 15), да обединявате няколко такива (само ако са от един вид), и други. Освен това можете да скривате видове войски в горите, и да нападате от засада.

Разнообразието от единици е доста голямо и при това повечето от тях имат различни специални умения, могат да се престрояват във формации, и т.н. Всяка от тях има показатели за "здраве", и "енергия" (stamina). Stamina-та намалява в два случая – когато карате войските си да тичат вместо да ходят спокойно, и когато използвате някои от специалните им умения. Това не представлява голям проблем, тъй като stamina-та се възстановява с времето.

Първата от бойните единици е Auxiliary Infantry, т.е. "помощни войски". Те не са особено подходящи за директно сражение, тъй като са леко бронирани и слабо въоръжени. Известен плюс е, че притежават



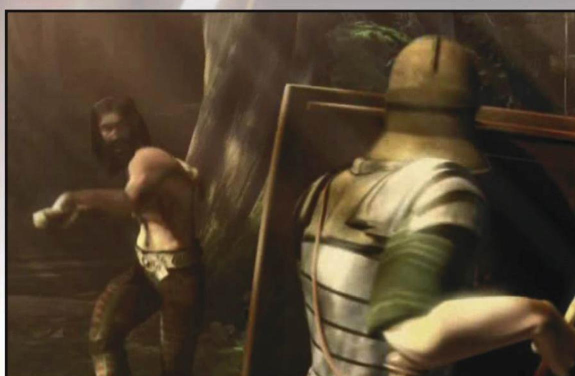
Моите легионери надделяват.

умението "pilum", което им дава възможност да хвърлят къси копия, подобно на по-големите си "братя" – легионерите. В действителност те са може би най-ценната войскова единица в играта. Защото единствени могат да строят – катапулти, стълби за щурмуване на крепостни стени, мостове, защитни кули, и какво ли още не. Само с тяхна помощ можете да превземате и селища – това става, построите свой гарнизон в тях.

Следват

легионерите

Може би най-силната стандартна пехота в играта. Добре бронирани, въоръжени с къси мечове и гореспоменатото умение да хвърлят pilum-и. Но може би най-уникалното при тях е възможността им за построяване в легендарната формация "костенурка". Сгъстяват строя си максимално,



Филмчетата в играта създават необходимата атмосфера.

и се покриват отвсякъде с щитовете си. Получава се може би най-съвършеният защитен строй. В играта по този начин те стават почти неуязвими, особено срещу стрели, копия, и други метателни оръжия. За съжаление, способността им да се сражават намалява, и преди да се впуснат в битка е добре да се разгърнат отново.

Следващите по ред са "auxiliary archers", т.е. стрелци. Въоръжени с лъкове, и все не много добри в близкия бой. Могат да направят чудеса, ако се използват по правилния начин. Особено полезни са ако ги поставите в някоя защитна кула, откъде да обсипват със стрели неприятеля. Те също имат алтернативна формация – "stationary formation", при която приклякат на земята, и започват да стрелят на по-дълго разстояние. Но ако им дадете заповед за придвижване, минава известно време докато се изправят, което може да им струва живота – ако са нападнати от конница например. Затова е добре да разполагате и със "spearmen", т.е. копиеносци. Наистина незаменими срещу конница, и при това притежават цели две специални формации. Първата е "stationary formation" и представлява класическа "фаланга" – копиеносците се строяват в три редици, и насочват копията си напред. Това е най-добрият избор за посрещане на фронтална атака. Втората формация е "protecting formation", и не е стационарна, т.е. войсковата част може и да се придвижва, когато я използва. Този тип войници не могат да влизат в гори.

Следва римската конница, или така наречените "equites". При тях няма нищо особено – никакви формации, никакви умения. Предимството им е скоростта, с която се придвижват. Особено ефективни са срещу стрелци, тъй като могат много бързо да влязат в близък бой и да разбият всякаква лека пехота. Има и втори вид конница, наречена "Archer Cavalry", която е въоръжена с лъкове. Както и може да се очаква, комбинира предимствата (и недостатъците) на обикновените стрелци и кавалерията. Слаба е в близкия бой, особено срещу копиеносци, но е много бърза. Перфектна е за тактики от типа "удряй и бягай", особено срещу тежка пехота.

Стигаме до най-силните римски бойни единици. Да започнем с гладиаторите. Въоръжени с тризъбци и мрежи, те са изключително добри бойци. С лекота могат да победят стандартна пехотна или конна единица. Специалното им умение е хвърляне на мрежата. Тя покрива една противникова войскова част, и не и позволява да се движи за известно време. Най-добрият възможен момент да наредите на стрелците си да започнат да я обстрелват.

Balearic Slingers са въоръжени с прашки, и противно на всички очаквания, се представят отлично при почти всякакви условия. По-ефективни са от стрелците на дълги разстояния, и побеждават стандартна пехота в близък бой. Аз лично не ги харесах особено, но не мога да отрека ползата от тях.

Ето, че стигнахме и до кулминацията...

преторианците!

Неслучайно играта е кръстена на тях. Само за сведение – по принцип преторианската гвардия е служила за лична охрана на императора в древен Рим, както и за потушаване на безредици в самото сърце на империята. В нея са служили само най-добрите войници, елитът на армията. В играта те представляват най-бруталната пехотна единица, като размазват всичко по пътя си. Нямат никакви специални умения, но и не им трябват такива.

Physicians са лекарите на войската. Тренират се изключително бързо, и са много полезни. Те са единственият начин да възстановявате здравето на отрядите си. Иначе са беззащитни. Освен активното си умение за лекуване, притежават и пасивно такова, т.е. всички приятелски единици в определен район около physician-а се лекуват сами, но по-бавно.

Останалите две единици са Wolf Scout и Hawk Scout. Както се предполага и от имената им, и двете са скаути – т.е. притежават по-голямо зрително поле от останалите войници. Разликите между тях са, че едната е придружена от дресиран вълк, а другата – от ястреб. И двете животни могат да бъдат изпращани самостоятелно на разузнаване. Ястребът е по-бърз, "вижда" на по-големи разстояния, но не може да открива вражески войски, разположени в гора. Вълкът пък се справя именно с тази нелека задача.



Водата е направена много добре.

Остана да спомена още една бойна единица, може би най-уникалната като възможности в играта – центуриона. Иначе казано – военачалник. Не можете да го тренирате, но можете да promote-нете произволен отряд. В такъв случай един от войниците се превръща в центурион, и започвате да го контролирате самостоятелно. Позволено е да имате по един такъв на всеки 100 troop control points. Това е единствената единица, която трупа опит и може да качва нива. Усилва бойните качества на войниците около себе си, и им дава възможност по-бързо да възстановяват stamina-та си. Освен това във всяко контролирано от вас село трябва да имате по един такъв, за да тренирате войници.

Моите войски, скрити в гората.



Освен да "повишавате" отрядите си, можете и да "разжалвате" някой от тях, при което той се превръща в auxiliary infantry. Това може много да ви помогне, ако искате да превземете бързо някое село, но нямате такъв отряд подръка.

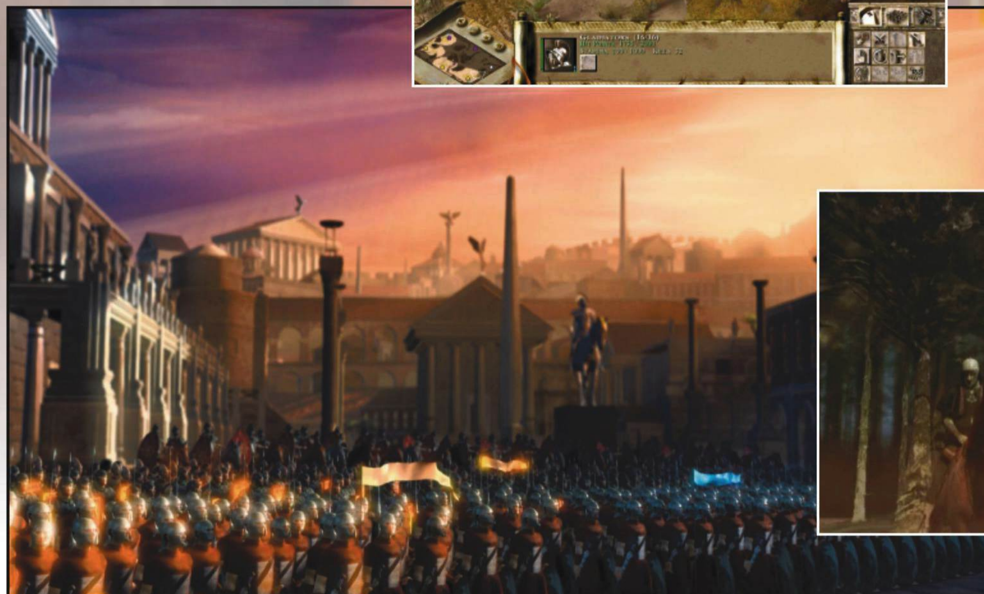
Няма да се спирам подробно на единиците на другите две цивилизации в играта. Всъщност разликите между всички тях е относително малка.

Няколко думи и за реализацията на играта. Графиката е отлична – всичко е триизмерно, макар че камерата е фиксирана. Възможно е единствено приближаването и отдалечаването и от действието. Има няколко вида терени – пустини, заснежени земи, тревисти местности с буйни гори и всички те изглеждат великолепно. Войниците са раздвижени перфектно, и по тях се виждат дори и най-малките детайли. Ако не бях играл на Command & Conquer: Generals, щях да дам още по-висока оценка, но, уви, тази игра вдигна доста летвата, що се отнася до графика.

В звуково отношение всичко е на ниво. Репликите на единиците са достатъчно разнообразни и ненатрапчиви, грохотът на битката е пресъздаден много добре.

Освен кампанията, в играта е предвиден и skirmish режим. Особеното е, че в него можете да играете и с другите две цивилизации – варвари и египтяни. Иначе всичко си е стандартното – избира се карта, броят противниците, цивилизацията им, трудността, въобще – за всичко е помислено. Могат да се записват и replay-и (тук наречени "sequence"). Присъства и дежурният мултиплейър режим, който обаче нямах възможност да изпробвам поради ограниченото време.

С няколко думи – играта е страхотна. Съдържа оригинални идеи, и най-важното – изпипана е перфектно. Горещо я препоръчвам на всички.



Римската армия е строена пред панорама на града.

http://card.dir.bg

Dir.bg

Поща+

9.90 ПРЕПОРЪЧИТЕЛНА ЦЕНА

ТВОИТЕ АКЦИИ В МРЕЖАТА

СОФИЯ
Интернет Агенция: НДК - срещу Билетен център
Internet Cafe Garibaldi ул. Граф Игнатиев 6 пл. Гарибалди
Клуб Микрофон и мишка подлеза на бул. България и бул. Димитър Несторов
Axis-X Младост-3 бл.364 1
THE NET Студентски град бл. 55 вх. Г
THE NET Студентски град бл. 40 вх. А
THE NET Овча Купел бл.415 вх.А
SACRIFICE жк. Хаджи Димитър ул. Макгахан 63
ФАСТКОМС ул. Христо Смирненски, 76 (до Семинарията)
Джон Атанасов жк. Младост 3, бл. 321А
Клуб УНСС в сградата на УНСС, Студ.град
Blue Net ул. Клокотница 27, до кино Роял
theXclub жк. Люлин 9, бл.916 (на гърба на вх.В)
Клуб213 кв. Дианабад, ул. Васил Калчев, зад бл.58
SurfNet ул. Ръковска 127
МРЕЖАТА В подлеза на бул. България и бул. Гоце Делчев

ПЛОВДИВ
R-Net ул. Христо Данов 43
/Срещу входа на Природонаучния музей/
KASPARnet жк. Тракия, бл144, вх. Д
/срещу пощата в жк. Тракия/
PASSION ул. Костаки Пеев 5

БУРГАС
MOCIPAKO: Бургас, ул. Княз Борис II, 6

РУСЕ
SBS Online бул. Цар Освободител 13
MEGANET 27 корпус на Университета

ВАРНА
Зоро кв. Аспарухово, близо до парка, на 40 метра от ул. Кирил и Методий
МЛАДОСТ Варна, ул. Тихомир 25, срещу дом Младост
Арена 1 бул. Сливница 154 (района на лятно кино Тракия)
Арена 2 ул. Братя Миладинови 24 (в търговски комплекс Атриум срещу училище Кирил и Методий)
Клуб Икономически университет бул. Княз Борис II, 77
Клуб Технически университет ул. Студентска 1
Cyber X1 Княз Борис, 53
(до Макдоналдс срещу хотел Черно море)
Cyber X2 бул. Владислав Варненчик 36
(в близост до Образцов дом)

СТАРА ЗАГОРА
Студио Dir.bg ул. Парчевич 46 (бивш ресторант Дъга)
INTERNET VIDEOCLUB EUROPE:
ул. Цар Симеон Велики 69
StarGate ул. Поп Минчо Кънчев 93

ПЛЕВЕН
BenStar бул. Димитър Константинов 13
LiveBG бул. Русе 35

ВЕЛИКО ТЪРНОВО
La Scalla центъра на града, срещу 5 корпус на Великотърновски Университет

ДОБРИЧ
Компютърна школа АБИКОНИК
ул. Марин Дринов 2

ВИДИН
Stone bridge ул. Екзарх Йосиф 37

ГАБРОВО
AKTA-NET ул. Неофит Рилски 2
RISK I-net Club ул. Стефан Караджа 5

ХАСКОВО
Дискавъри бул. Съединение N 43
(до автогарата)

КАЗАНЛЪК
Орбител бизнес център ул. Скобелев 8
АРК в Търговски комплекс Кристал
/срещу Аризона/

ЛЯСКОВЕЦ
Спайдърнет ул. Васил Левски 21

МЕЗДРА
Кафе Атлантик: ул. Шипка 3 /зад хотела/

ВИДИН
Stone bridge: ул. Екзарх Йосиф 37



ПРИЯТЕЛИ
http://friends.dir.bg

Графика	Звук	Геймплей	Общо
8	9	9	9

RAYMAN 3 HOODLUM HAVOC™

Трудно ще намерите по-добра jump'n run игра за PC

■ Ubi Soft Games ■ www.rayman3.com ■ jump'n run ■ P2 450, 64 MB RAM, 16 MB 3D Video, 550 MB HDD ■ 1 CD



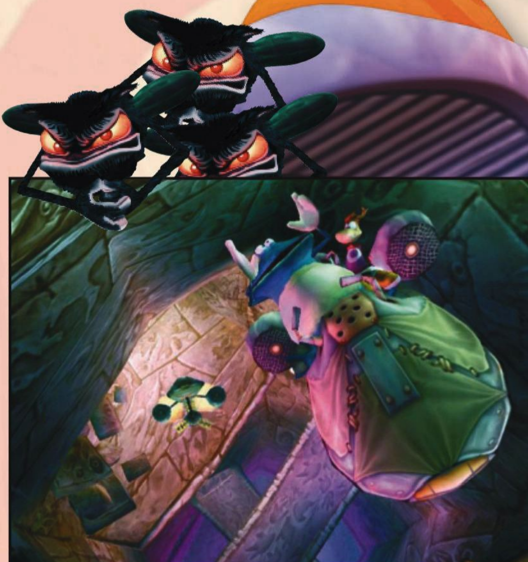
Жанрът jump'n run традиционно се асоциира с конзолите и дори най-върлите му фенове едва ли ще успеят да изброят твърде много качествени заглавия от него, издадени за PC. И със сигурност, изброявайки любимите си игри от този жанр, същите тези фенове ще споменат името "Рейман" още в самото начало. Странният герой, създаден от чиста енергия бе роден през 1996 година и преживя няколко превъплъщения...

Боян Спасов
boian@pcclub-bg.com

Ако сте играли втората част на играта, със сигурност ще ви е лесно да се почувствате в свои води и в третата – управлението е до голяма степен сходно, а игровият свят е същият – макар че ще посетите много нови места и ще се запознаете с нови герои, не са забравени и старите ви познайници – например смешният дребен народ на Тийнситата и хвъркатият ви съветник Мърфи. Любимецът на всички – дебелият син Глобокс, пък е в самия център на историята. И като стана дума за сюжет...

Светът на Рейман – Кръстопътят на Сънищата, отново е в опасност и нашият герой трябва за трети път да се намеси и да го спаси от... <драматична пауза> ...СИЛИТЕ НА ЗЛОТО. Както е традиционно за серията, тези същите СИЛИ са по-скоро комични, отколкото страховити. Главният злодей – Лордът на Тъмните Лъмове, представлява космата черна топка с опърпани крилца и мегаломански амбиции. Събрал около себе си огромна армия от зли Хуудлъми, той е готов да превземе Вселената, когато по случайност бива погълнат от симпатичния син шишко Глобокс. Но дори този легендарен стомах няма да задържи злия Лорд задълго – Рейман трябва колкото се може по-скоро да пребороди неизследваните територии, за да намери съюзници и оръжие, с което да победи окончателно армията на Хуудлъмите... Както и лек за стомашните болки на Глобокс.

Който е играл някоя от предишните серии на Рейман, със сигурност знае какъв е общият знаменател на всичките му приключения –





щур хумор, ярки цветове и динамични, изключително разнообразни нива,

които винаги намират с какво да изненадат играча. В Rayman 3 авторите не са изневерили на стила си и ни поднасят съвсем същото, че дори трикратно повече от него. Очакват ви камара невероятно комични персонажи, зли босове, над 20 различни противници, нови специални способности за главния герой и безброй оригинални предизвикателства. Макар че играта пристигна в редакцията буквално ден преди редакционното приключване на броя и нямах време да я тествам твърде дълго, по досегашните си впечатления и по превютата, които съм чел из Интернет, мога да твърдя, че ситуациите в играта практически не би трябвало да се повтарят – всяко ниво предлага на играча нови изненади и нови порции смях.

Графиката, както е традиционно за серията, е неприлично пъстра и жизнерадостна, дори в нивата, които по идея би трябвало да изглеждат мрачни или страховити. Поне на мен този стил много ми допада, макар че мнозина го асоциират единствено с "детските игри" и пропускат превъзходни заглавия заради предразсъдъците си. Но по-добре да не се увличам в психоанализа, а да се върна на темата за графиката – феноменалното в Rayman 3 е, че геометрически доста простите модели на героите и декорите успяват да изглеждат много добре, благодарение най-вече на майсторски подбрани текстури и талантливите дизайнери от UbiSoft. От това геймърите печелят двойно –



хем получават красива графика, хем машината никак не се натоварва

– дори видеокарта от класа TNT 2 и относително скромен процесор са съвсем достатъчни, за да се насладите на играта в цялата ѝ красота.

Музиката също не е никак лоша, но това, което ми направи наистина добро впечатление, бяха звуковите ефекти – от колонките буквално ви засипват свежи лафове и смешни звуци, а дори само интонацията на някои от гласовете може да ви накара да се усмихнете. Като цяло, без значение дали става въпрос за графика, музика, звукови ефекти или геймплей, си личи, че създателите на играта са се постарали да изпипат дори най-дребните детайли, което е още една точка в тяхна полза.

Бих могъл да ви разкажа подробно за различните видове противници, отделните нива, босовете, новите способности на Рейман и други подобни детайли. Няма да го направя по две причини. Първо, не искам да ви развалям удоволствието сами да откриете тези неща – едва ли ви интересува отсега, че ръката на Рейман може да става на еди-каква-си-кука или че n-тия бос страда от запек. Втората причина е, че както казах и по-горе, поради технически причини, а именно влизането на броя в предпечат, съм играл на играта само ден и поне за по-късните нива няма как да говоря от свое име.

След толкова много хвалби и суперлативи, може би е редно накрая да изкажа някаква критика, но някак си ми е трудно да се сетя за какво "да се заяда". Като изключим белия кахър, че стартовата конфигурация от клавиши за управление ми се стори донякъде неудобна, в Rayman 3 нямаше нищо друго, което по някакъв начин да ме подразни или отблъсне от играта. Не бих я препоръчал само на хора, на които не им понася подобен игрови жанр изобщо, мразят "анимационния стил" хумор или са алергични към ярки цветове. На всички останали Rayman 3 просто няма как да не се хареса.







MASTER OF ORION 3

Sic transit gloria mundi

■ Quicksilver/Infogrames ■ www.moo3.com ■ P 300, 128 MB RAM ■ походова стратегия ■ 1 CD

Така преминава световната слава. Вече не помня кой от римските императори беше изрекъл горното изречение и по какъв повод. Нашият повод със сигурност е съвсем друг – нескопосаната работа, свършена от компанията Quicksilver Software по създаването на така дългоочакваната стратегия Master of Orion 3! Имах огромно желание да харесам тази игра и да намеря положителни неща в нея. Намерих нещичко, но то не е достатъчно. И преди да продължим нататък, ето един практически съвет – ако въпреки всичко решите да за захванете с тази игра, изчакайте няколко месеца – да се появят най-малко три patches. Те няма да отстранят фундаменталните слабости, но поне би трябвало да премахнат най-досадните бъгове и някои уникално неграмотно измислени дреболии по интерфейса. След като Infogrames пусна Civilization III практически полузавършена, реших, че вече съм видял най-тежкия случай – но не! Новата Master of Orion III също се бори за призовото място в тази дисциплина и има всички шансове да успее.



Генко Велев
g_velev@pcclub-bg.com

Как да продължим по-нататък? Може би със историята на сектора Orion? Между другото историята е забавна, но почти половината ръководство към играта е запълнено именно с разказването ѝ (има го на диска като PDF). За сметка на това полезните данни в него почти ги няма. Как ви звучи следното обяснение "Planetary specials – specials, които ги има на някои планети". Щеше да бъде смешно, ако от подобни безсмислени изречения не зависеше дали ще можете да играете сполучливо или не една от най-чаканите игри през последните месеци. Добавете към това, че играта няма никакъв tutorial, освен първоначална серия от прозорци със сухи и не особено информативни описания. Резултатът – ще са ви необходими поне двадесетина часа и много-много четене, за да почнете да придобивате някои по-сериозни познания върху процеса на самата игра. Колко часа ще ви са необходими, за да станете майстори, ме е страх да си помисля!

Та да продължим сега с историята. Игралите Master of Orion 2 навярно помнят, че там печелите играта като победите Антараните на родната им планета. Оказва се обаче, че това е само една малка част от Антаранската Империя и радостта от победата ви е била преждевременна. Империята отвръща на удара и следващите през следващите 25 години цивилизациите, населяващи Orion, са победени или унищожени. Напълно са изтребени шест от старите народности, а останалите са подчинени и превърнати в доставчици на суровини, на работна ръка и на материал за генетичните експерименти на Антараните. И това продължава цяло хилядолетие... докато по едно време завладените народности усещат, че силата на Антараните намалява... Никой не знае какво точно е станало, но по всичко личи, че почти всички Антарани просто са изчезнали. Според слуховете те са достигнали висока степен на технологично съвършенство и са преминали в по-висше състояние – съществувайки под формата на чиста енергия. Всъщност тези слухове са пуснати от оцелелите Антарани – защото истината е доста по-друга! Те са станали жертва на собствените си генетични експерименти и на създадените от тях разумни паразити, наречени "harvesters". Идеята при създаването на тези "harvesters" е проста – те паразитират върху разумните същества и ги променят, така че те или изгубват всякакво желание за самостоятелност и собствен живот, или загиват. По неизвестна причина обаче тези паразити са нападнали самите антарани и за съвсем кратко време многобройните им колонии извън сектора Орион са били напълно унищожени.

Настава време за

нов живот и нови надежди

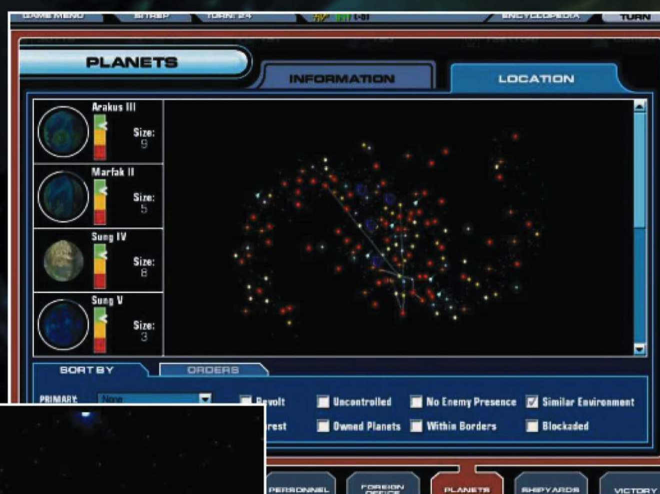
Оцелелите представители на Антарес вече не са в състояние с военни средства да държат в подчинение народностите и на дневен ред идва политиката. Основан е Сенатът на Орион (Orion Senate). Председателството на този сенат се държи от Антараните и в него влизат представители на най-могъщите цивилизации от сектора.

Master of Orion III може да бъде спечелена по три начина. На първо място чрез завоевание – последната оцеляла цивилизация печели. На второ място по политически път – за това е необходимо цивилизацията ви да стане достатъчно могъща, за да измести Антараните от председателството на Сената; третият начин за спечелване е като се открият петте изчезнали мистични реликви на Антараните. Според откъслечните и недостоверни сведения притежанието на тези пет реликви ще даде огромно технологично предимство – достатъчно за абсолютно господство над сектора Орион.

Започваме играта както обикновено – с избор на раса. Ще открием някои от старите наименования









(без унищожените) и няколко нови – общо 16 стартови народности, разделени на класове по обединяващ признак – хуманоиди, насекомоидни, механоиди и т.н. Може да си създадете и "custom" раса, но за разлика от преди сега не можете да излезете извън ограниченията на "класа" – например не можете да направите хуманоидите каменоядни и т.н.

Следва избор на галактиката и на броя цивилизации; имайте предвид обаче, че огромна (huge) галактика ще наложи много дълга игра, ако заложите само на завоевателния начин да се спечели. Друго от нещата, на което трябва да обърнете внимание, е наличието на "space lanes" – не е трудно да ги оприличим на wormholes от старите игри.

Избирате още някои параметри и играта започва – и следва първият шок! Не си спомням коя година излезе предишната част МОО 2, но графиката и е в пъти по добра от графиката в тази трета част! И това не е ни най-малко преувеличение! Тук обикновено може да се каже, че все пак това е стратегия и графиката не е най-важното... Така е, но това, което се вижда по екраните, е просто непростимо! Непростимо за игра, създадена през 2003-та година, непростимо за игра, създадена от сериозна компания и с милионен бюджет! Един пример – Space Empire IV, която бе създадена преди няколко години като free game от двама души е с по-прилична графика! А това, което сега виждаме на екраните си, е направо

подигравка с феновете на поредицата!

Но нека да оставим графиката настрана и да видим какво получаме като геймплей. Master of Orion III би трябвало да е типична игра за жанра си – изследвай, колонизирай, изобретявай, развивай, побеждавай... Но знаете ли какъв виц се появи за играта? Какво ще добави първият patch? Губернатор (viceroy), който ще "натиска" бутона "End of Turn"! Звучи идиотски и неразбираемо, нали? А знаете ли, че е възможно да не правите абсолютно нищо друго освен да натискате бутона "End of Turn" и при определени обстоятелства да спечелите играта? Или, ако не я спечелите, то поне няма да я загубите? Наистина звучи абсурдно и идиотски, но за съжаление е самата истина.

Графика
4
Звук
7
Геймплей
6
Общо
6

Какъв геймплей получавате от другите подобни игри? Например от втората част или от Civilization 3? Имате менюта за микромениджмънт и меню за макромениджмънт. Променяте нещо от менютата и виждате какви са разликите; проигравате няколко варианта и вземате решение... В МОО III обаче всичко е забулено в непрогледна мъгла!!! Да, и това не е никакво преувеличение! Играта ви предлага поредица от безброй последователни менюта с многобройни опции, проценти, плъзгачи (sliders) и настройки – но какво, как и защо се променя от тях си остава пълна неизвестност. Можете да "ръчкате" нещо – може и да не пипате нищо! И двете ви действия могат да доведат до еднакъв успех или неуспех – или просто може да се окаже, че е все едно! Да, опциите и настройките имат някакво обяснение – но тези обяснения са съвсем мъгляви и непригодни за практически решения. Мислите, че нещо преувеличавам ли? Ето ви типичен пример: имате опция "oppressometer" – която (съгласно ръководството) ви помага да решите колко да "потискате" (oppress) населението си. И след това изчерпателно обяснение нека да започнем играта с хората. Един поглед върху въпросния "oppressometer" ви дава следната информация: За вашата империя показател под 1 се счита за нисък; За вашата империя показател над 5 се счита за висок"... Ама колко висок, какво става, кое е положителното и кое е отрицателното, когато е висок? Пълна мистерия! Може би, ако поставя oppressometer-а на 10, ще мога да построя тези два бойни кораба в повече, които ще ми помогнат да спечеля критичната битка? Или може би ако го поставя на 6, изведнъж всичките ми поданици ще се разбунтуват? Мъгла и половина! И така е с абсолютно всяка друга опция! Да, можете да се досетите, че като прехвърлите повече пари на research ще изобретявате по-бързо. Но колко повече и колко по-бързо? Самите колонии произвеждат нещо – но как, защо и колко – практическа неизвестност. Да, пак може да се съобрази, че ако има повече мини, ще получавате повече минерали отколкото храна... Но всъщност колко храна ми трябва? И за какво точно... На практика всички тези процеси се управляват изцяло от местните губернатори (в играта са наречени viceroy, но аз предпочитам да ползвам термина губернатор). Можете да изключите губернаторите – но само на теория. На практика дори и изключени те продължават да си управляват колониите! Можете и да им указвате приоритетни задачи или дори ръчно да вкарвате неща за строеж... Но губернаторите не се предават лесно! Каквото и да правите най-накрая излиза, че пак е построено каквото те са искали! А и може би са прави – та вие имате само съвсем обща мъглява представа до какви последствия могат да доведат вашите действия. С какво тогава те са по добри от действията на губер-



наторите? И защо тогава просто да не натискате единствено бутона "End Turn"? И без това освен строежа на сгради, на войски и на хора губернаторите изцяло управляват дизайна на корабите и изследователската дейност! Специално за корабите може и да се намесите и да създадете сами различни проекти – но това е пак безсмислено, защото освен другото нямате и почти никакъв практически контрол върху самите битки. Просто придвижвате корабите си и атакувате... Кой стреля, с какво стреля, по какво стреля, какви специални оръжия и оборудване се използва? Хайде сега каприи! За разлика от MOO 2 сега битките са в реално време! Оставяме настрани фактът, че дори и при zoom корабите ви са просто пиксели, които мърдат и стрелят... Но може изцяло да забравите богатите възможности, които даваха старите походови битки, комбинирани с умелия дизайн на корабите! Забравете маневрите, забравете завъртането на корабите, за да се подложи здравия щит, забравете противодействието чрез комбиниране на различни специално проектирани групи от кораби...

Няколко думи за изследователската дейност. Разполагате с няколкостотин технологии за изобретяване, които са подредени в технологични нива... Но нямате възможност да избирате какво да изобретявате и



немалка част от изобретенията звучат глупаво и безсмислено

Освен това те се използват автоматично от губернаторите, независимо дали при строеж или при проектиране на нови кораби. Добавете и това, че две технологични нива разлика не са кой знае какво за спечелването на една битка... Въобще най-доброто, което можете да направите, е да заделите някаква сума за research и да изключите съобщенията – забравяйки изцяло, че има и такова нещо като research в играта! Струва ви се, че преувеличавам ли? Съвсем не!

Какво друго да ви кажа – за идиотското AI на противника (и на собствените ви губернатори в някои области)? Или за безкрайно нелепата дипломация? Или за сбъгавената търговия и обмен на технологии? Или за съсипаната от бъгове шпионска дейност? Или за многобройните недомислици по интерфейса – който при това междувременно ви залива с потоци от безсмислена и ненужна информация? Или може би просто да приключа статията с един цитат от геймърски форум – казано кратко, ясно и разбрано:

НАЙ-ГОЛЕМИЯТ НЕДОСТАТЪК НА ИГРАТА MASTER OF ORION III Е, ЧЕ ТЯ ПРОСТО НЯМА ДУША!!!





I WAS AN ATOMIC MUTANT

Те са огромни, жадни за разрушение и много ядосани на човечеството...

■ Canopy Games/ValuSoft ■ www.atomicmutant.com ■ PII 400 MHz, 128 MB RAM, 8 MB Video ■ Action ■ 1 CD

Падате ли си по старите филми с главни герои супер-чудовища? А искате ли те да оживеят на вашия компютър в една шантава игра, създадена с много хумор и ирония? Ако отговорът на тези въпроси е утвърдителен, тогава творението на Canopy Games няма начин да не ви хареса.

Ангел Тодоров
archangel@mail.bg

I was an Atomic Mutant беше само на една крачка разстояние от рубриката "Recycle Bin". Като се замисля, в творбата на Canopy Games могат да се открият солидно количество причини за това. И все пак има едно нещо, заради което сърце не ми даде да хвърля тази игра в "кошчето". Това беше уникалното усещане, създадено от неповторимата атмосфера. На пръв поглед доста елементи в I was an Atomic Mutant могат да отчаят дори най-непретенциозните геймъри. Графиката е на ниво от преди няколко години, звукът не е нищо особено, геймплеят не струва, а и това заглавие...

Всъщност абсурдността на заглавието няма начин да не предизвика интерес. Именно абсурдът и пародията правят тази игра интересна. Историята ни връща в зората на атомната ера – 50-те години на миналия век. Човечеството, опиянено от мощта на атомните оръжия, започва да си прави какви ли не експерименти със своята нова свръхразрушителна играчка. Това обаче не остава безнаказано. Както е известно, радиацията води до мутации, а опитът на плиткоумните военни да създадат устойчиво на атомна атака същество успяват. Появяват се ужасяващи мутанти. Едно от тези чудовища сте вие. Огромни, ядосани, гневни и търсещи отмъщение, вие се надигате от радиоактивните пепелища, за да раздадете възмездие. Човечеството трябва да плати за своите безотговорни експерименти, а оръжието на мутантския гняв сте вие с вашите гигантски размери, неуязвимост и колосални със своята мощ оръжия.

За да бъде удоволствието по-пълно и за да се задоволят предпочитанията на геймърите, в I was an Atomic Mutant може де избирате между четири различни чудовища. Първото от тях е изключително сексапилната и в същото време

смъртоносна гигантска жена, наречена She-Beast

Нейните специални оръжия са смъртоносният лазерен поглед, тропането, хвърлянето на големи предмети и оглушаващият писък, пред който противниците са безпомощни. Вторият ултрамутант е Reptomicus. Той представлява нещо като близък роднина на Годзила, но е оборудван със значително по-мощни средства за унищожение. Огнените кълба, изстрелвани от очите му, ударът с опашка, огнената завеса, наречена Inferno и смъртоносната захапка го правят неудържим в жаждата му за разрушение. Извънземният от измерението "X" разполага също с внушаващ респект арсенал. Той се състои от X-оръдие, X-удар, хвърляне и смъртоносен лъч. Последният от страховитите мутанти е The Brain. Мозъкът е най-зловещият представител на мутантите. Той е надарен със супер пси-сили, които е готов да стовари върху омразното човешко племе. Негови оръжия са Psi-Blast, лъчът от концентрирана мисловна енергия, антигравитационната пси-сила Psi-Fling, мисловната плесница, лъчът, предизвикващ лудост и пси-юмрукът.

Графика	Звук	Геймплей	Общо
5	6	6	6

За да се противопостави, човечеството хвърля срещу гигантските отмъстители всичко, с което разполага. Бронирани машини, пехота и авиация нападат без умора страховитите създания, които въпреки своите размери и огнева мощ не са съвсем неуязвими. Както се оказва, поради своите размери ще се сблъскате с една необичайна трудност при унищожението на човешката цивилизация. Вашите противници са твърде малки и често е трудно да се ориентирате откъде точно ви обстрелват. Естествено след като откриете врага няма никакъв проблем да го елиминирате, но това не е толкова лесна задача, тъй като сред човешкия арсенал наред с архаичните бойни машини се появяват твърде бързите свръхзвукови изтребители и като капак на всичко летящият на огромна височина и сипещ бомби B-52.

Играта е разделена на отделни нива. Всяко ниво започва със срещата ви с определен град и завършва с неговото тотално унищожение. Гигантските мутанти имат по три живота и по време на разрушителните си мисии намират различни power-ups, които им повишават здравето, дават нови способности или просто ги зареждат с допълнителна атомна енергия.

American Conquest

По-добре беше да си останат просто Cossacks

■ GSC/CDV Software ■ www.americanconquest.com ■ P 233, 128 MB RAM ■ RTS ■ 1 CD





Появата на Cossacks: European Wars беше събитие в света на компютърните игри... Но виждам във въображението си как производителите са се събрали, чешат се с умен вид зад ушите и размишляват какво да направят, за да превземат триумфално и американския пазар след Европата... Изглежда ясно... Нова игра, но този път на американския континент! Нещо като Казаци в Манхатън :-) Идеята е великолепна, но, момчета и момичета, не са ли ви научили бабите ви на едно най-елементарно и много златно правило? Когато нещо е добро, не се опитвай да го променяш! Защото шансът да го развалиш е десетократно по-голям отколкото шанса да го подобриш!

Генко Велев
g_velev@pcclub-bg.com

Защото новата игра хем е като старата, хем не е... И не е точно дотолкова, че да развали превъзходното впечатление от преди. И да завърша със заключението – не, American Conquest не е лоша игра, дори напротив! Особено ако се намерят желаещи да я играят в мрежа – защото multyplayer-ът си остава най-силната й част. НО! Това не е Cossacks... И ако очаквате продължение на оригинала, ако очаквате повече превъзходна игра и повече "Cossacks", то точно като мен ще останете разочаровани.

Какво представлява новата игра? Вместо войните между великите нации от историята на Европа сега ще бъдете свидетели и генерали във войните на великите нации от американската история! Но какво беше характерно за оригиналната игра? Крепости, отбранителни кули, бързи набези на конници в тила на врага, големи и мащабни битки. А какво е характерно за войните по американския континент? Ами там някога двама души са били вече група, трима отряд, а сто – цяла армия! Малка група испански конкистадори превзели империята на Ацтеките, малки отряди индианци нападали поселищата на бледоликите... Дори и по време на Войната за независимост големите сражения са били рядкост... Ето тези малки групи и дребни сражения са основната отличителна черта и на новата игра. Разбира се, производителите твърдят друго. Според тях всичко е както преди... Може, но само при специално създадени "оранжерийни" условия. А иначе по време на нормална игра

рядко ще видите повече от 10-15 противника наведнъж



Стремежът към историческа истина е изиграл лоша шега на производителите. Изобщо са премахнати различните укрепления и кули. Наистина, трудно можем да си представим Великата китайска стена насред американския континент, но в края на краищата това е игра, а не енциклопедия.

За сметка на премахнатите укрепления сега разполагате със сгради...







СГРАДИ ЛИ? Че то винаги си е имали сгради? Да но сега вече абсолютно всяка сграда може да се превърне в укрепление – като вкарате в нея войници и дори невъоръжени селяни и най-малката барака става на форт! Единствено във мините не можете да вкарвате войници и трябва да положите специални усилия, за да ги браните – като например да построите сграда пред тях и да я напълните с войници! Ето това е основният принцип в American Conquest и ето в това са превърнати старите Cossacks! От европейските войни преминавате към строеж на къщурки, които по максимално бърз начин запълвате с най-възможно долнопробните войници. Може и да ви хареса... Аз бях разочарован.

На това отгоре има няколко смехотворни, нереалистични и направо досадни или вредни подробности, но преди това да приключим с графиката. На пръв поглед тя може да се опише като бомбастична! Представлява комбинация от 3D-терен и 2D-елементи и при първо виждане буквално спира дъхът. Много добре и много реалистично са изпипани и анимациите на единиците! Запазено е и типичното за оригинала многообразие на единиците – ще може да играете с англичани, испанци, французи и с няколко индиански племена и производителите са се постарали да дадат различен облик на различните units, дори те и за практически цели да са едни и същи.

Но като поиграете малко ще забележите, че дори и тази много добра графика и тези анимации на моменти са много нефункционални! Типичен пример – "хванах" с мишката двадесетина работници и ги пратих да строят мина. Построена беше буквално за секунди и след това бавно и тържествено петима работници направиха обиколка около мината, след което все така бавно все така тържествено заслизаха по една стълба към земните недра. Първият, после вторият, третият... А аз през това време чаках, за да "хвана" останалите работници и да ги пратя на тръстиката. Да, анимацията при първо виждане беше великолепна, но след петата мина вече не можех да я гледам!

Има големи странности и при запълването на сградите със войници. Например построих най-елементарна дървена къщурка (не помня за какво) в вкарах в нея "halberdier" – и внезапно той започна да стреля отвътре с огнестрелно оръжие; по късно също такъв halberdier вкарах в току-що превзет храм на Ацтеките – и той започна да стреля отвътре с лък (но анимацията и звука остана като от огнестрелно оръжие)! Забавното е, че когато в същия храм вкарах мускетар, той изведнъж също започна да стреля с лък! Това може да ви изглежда дреболия, но странната поява на огнестрелно оръжие във всяка новопостроена барака сериозно променя геймплея – и при това не го променя в положителната посока.

Графика
9
Звук
8
Геймплей
7
Общо
7

Чували ли сте, че има овца-стръвница? А какво ще кажете, ако според производителите има и сърни-стръвници? Не е майтап! По картите на American Conquest ще видите най-разнообразни животни. Но по неизвестни причини те всички (или поне почти винаги) са абсолютни стръвници!

Не е рядкост сърна да изяде няколко ваши работници

(и вие да не го видите поради разкошно изобразената растителност). Не и рядкост някоя сърна да навлезе сред селището и тогава изведнъж артилеристите да изпаднат в ужас и да започнат да гърмят по нея, избивайки половината ви войска :-(

За капак лично на мен никак не ми харесаха и single play мисиите – бяха някак си стандартни и плоски. То вярно, че за успех в Щатите мрежовата игра е много важна, но пък практиката показва, че без хубав single play нито една игра не може да стане истински хит!

И накрая пак ще повторя – може би ако никога не сте играли Cossacks: European Wars, тази нова игра American Conquest може и да ви хареса, тъй като тя в действителност не е лоша. Но аз просто очаквах нещо съвсем друго...



Blade

Благородното изкуство на битките с мечове



Знайно е, че азиатските геймъри открай време са най-големите фенове на биткаджийските игри във всичките им разновидности. От ентусиасти, живеещи на същия този континент, традиционно се появяват и най-много интересни безплатни игри от тези жанрове. Тези freeware заглавия си остават единичката радост за феновете, тъй като комерсиалните хитове рядко биват издавани за PC.

Боян Спасов
boian@pcclub-bg.com

В играта Blade ще получите рядко срещаната възможност да накълцате опонента си с меч в дуел на живот и смърт. Всъщност "накълцате" е доста силно казано, тъй като няма хвърчаща кръв, отрязани крайници или разпорени кореми. Вместо това ще видите динамична и елегантна, въпреки относително примитивната си графика, биткаджийска игра.

Играта по подразбиране използва поглед от "първо лице", който поне за мен бе доста неудобен. За щастие, с помощта на клавиша F7 можете да превключите в стандартния за биткаджийските игри страничен изглед. Управлението на героите е сравнително просто – използват се четири клавиша за движение и още четири за атакуващи и защитни действия (ниска и висока атака, ниско и високо блокиране). Успешното използване на тези осем клавиша обаче е доста по-сложно – поне първите няколко игри компютърно управляваните опоненти ме правеха на пух и прах. Така и не открих всички специални удари и атаки – за съжаление обяснителните текстове в играта не са на английски, а help-файл не е приложен. Голямо налучкване и щракане по клавиатурата падна още в самото начало, докато изобщо подкарам играта – оказа се, че за активиране на някоя от възможностите в главното меню (солова игра за един играч, двама играчи на един компютър, мрежова игра, опции) се използват някои от клавишите на NumPad-а, при това само при включен NumLock...

НА ДИСКА
- Безплатните игри, представени в броя, ще намерите на CD/DVD към този брой на списанието.

Като основен недостатък бих посочил сравнително малкото бойци – само четирима, като при това единият не е достъпен в солова игра. Геймплеят с тях доста бързо омръзва, но тъй като за много безплатни игри редовно се появяват нови версии, съвсем реално е скоро да докачаме и "подобрен" Blade с повече герои и игрови възможности.

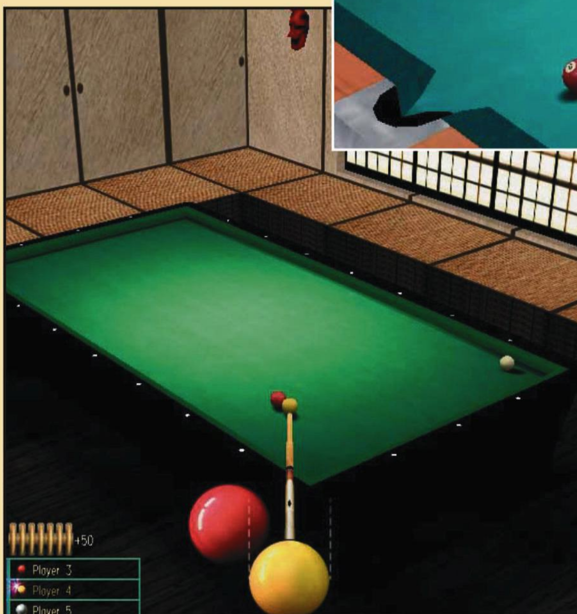
Carom3D

За почитателите на билярда



Carom3D определено е най-добрият безплатен билярд, който ми е попадал. Разработен е предимно за онлайн-съревнования, но опцията Practice позволява и игра на един компютър.

Боян Спасов
boian@pcclub-bg.com



Carom3D си има всичко, което му трябва на един билярд – удобен интерфейс, прилична графика, много опции, както игрови, така и чисто естетически, например за избор на декора. Различните игри варират от елитарния "карамбол" с 3 топки на маса без джобове, до варианта с 16 топки (бяла, черна, по 8 "малки" и "големи"), който като че ли е най-популярен в България.

За прицелване и нанасяне на удар се използва мишката и няколко клавиша от клавиатурата. Управлението е реализирано изключително удобно и с него се свиква за броени минути, като в същото време не е пропуснат никой от "задължителните" компоненти – фалциране на топката, свободен поглед върху масата и т.н.

Както казах още в самото начало, Carom3D е разработена предимно за онлайн-игра. Поддържа се сложна система за точкуване на интернет-дуелите и ранглиста, която се нулира всеки игрови сезон. Предвидена е възможност за наблюдение на чужди срещи (т.нар. "зрителски режим). Не е пропусната възможността за отборна игра – има дори възможност за създаване на огромни "гилдии" от стотици играчи.

Явен недостатък на играта е единствено музиката, която е направена само колкото да се отбие номера. В края на статията бих искал да благодаря на нашия читател Георги Георгиев, които ми обърна вниманието към Carom3D.

Pirate Isles

В търсене на съкровището на Флинт



Pirate Isles е нестандартна състезателно-логическа shareware игра за 2-4 играчи. Действието се развива на странен квадратен остров, отрупан със съкровища и опасности. Целта на участниците е да изнесат най-много торби злато от острова.

Боян Спасов
boian@pcclub-bg.com



Размерите на острова варират от миниатюрния 4x4, идеален за бързи игри, до гигантския 12x12. Всеки играч контролира кораб, който може да се придвижва по крайбрежието и екипаж от няколко пирата, които трябва да слязат на острова и да изнесат златото от него. Победата се постига с правилна стратегия и донякъде с късмет. Случайният фактор в играта е зарът, който се хвърля всеки ход и определя броя на действията, които ще можете да извършите.

"Островът на съкровищата" в началото е неизследван и трябва пират от някои екипаж да стъпи върху сектор от картата, за да разкрие какво има върху него – освен лелеяните торби злато ви очакват много изненади – някои приятни, а други не чак толкоз. Сред неприятните изненада са блатата, в които безславно затъвате, слоновете, които задържат с тежкия си крак вашите юнаци, полетата от приспивни цветя и крокодилите, които си хапват с апетит пирати за закуска. Приятни изненади пък са зебрите и странните тайфуни, които ускоряват движението ви. Има шанс да намерите някои полезни предмети, които ви помагат по един или друг начин – пръчка, с която можете да се измъквате чевръсто от блатата, карта, разкриваща секторите около вас и ябълка, която може да нахрани гневните слонове. пиратите от вашия екипаж поддържат общ инвентар, в който се съхраняват тези полезни предмети, както и някои стартови ресурси – 4 пистолетни изстрела и един изстрел с оръдието на кораба, които могат да ви помогнат да забавите и затрудните другите екипажи (макар и да не можете да отстраните чужд пират с тях, можете поне да го върнете до собствения му кораб).

Pirate Isles предлага интересен геймплей, но за съжаление има и няколко съществени недостатъка – например липсата на музика и откровено грозната графика. За съжаление играта е shareware, а не freeware, и изисква платена регистрация за получаване на пълна функционалност.

Alex Ferguson's Player Manager 2003

Едно истински противоречиво заглавие

■ ANCO/Ubi Soft

Колебая се заслужава ли Alex Ferguson's Player Manager 2003 да бъде безмилостно разнищен от критичната ми клавиатура, или да бъде похвален и потупан насърчително по рамото. Има някои странични неща, които влияят силно на решението. Като това, че играта е правена от двама души! Едновременно тестери, програмисти, дизайнери и т.н. Но има нещо по-важно – те са фенове! И на играта, която са направили, това ѝ личи. В нея е вложена любовта на създателите ѝ...

Павел Панков
p_pankov@pcclub-bg.com

Не, не бих могъл, колкото и да е закоравяло сърцето ми, да направя на пух и прах творение, създадено с толкова желание в продължение на много години и интензивна работа. А и не се налага. Въпреки някои много сериозни дефекти, има хляб в тая игра. Просто има.

На пръв поглед Alex Ferguson's Player Manager ужасно напомня Championship Manager и в това няма нищо чудно. Създателите на първата са черпили много от идеите си именно от "краля на мениджърите". Първият недостатък обаче е в това, че изборът на отбори в Player Manager е сведен само до английски такива. Вярно е, че далеч надхвърля отборите от висшата лига, но за хората, недолюбващи английския футбол, това си остава проблем. В името на великата игра се примирявам и продължавам нататък. След като се спра на отбор, първата ми задача е да разбера що за птици са футболистите му. Разбира се, тъй като разбирам що-годе от футбол (то в България кой не разбира), поне от големите отбори знам какво да очаквам. Има някои разминавания с представите ми от реалния живот, но в кой мениджър ги няма? Футболистите имат доволно количество показатели, от които можете да добиете представа за качествата им. Тук има и нещо особено – всеки играч има свой агент, който се грижи за интересите му и всеки агент е описан с няколко изречения. Идеята на PM е да наблегне именно на отношенията между играчите и мениджъра т.е. вас. За това имате възможност да водите частни разговори с всеки от подчинените си спортисти и да изложите пред него какво мислите за постиженията му. В зависимост от думите ви футболистът може да се почувства, уверен, да ви намрази или просто да си тръгне. От тези разговори пряко зависи моралът на играчите, който пък пряко влияе на цялостната им игра. За мен лично цялата тази процедура си остава загадка, понеже някои типове остават недоволни, независимо дали ги хвалите или ругаете. Този елемент, като че ли се нуждае от още работа. По-нататък трябва да се занимаете с тактиката. Има избор от най-различни игрови схеми, но на практика можете да подреждате играчите както искате и съобразявайки се с нуждите и целите на отбора. Тук обаче се чувства липсата на възможност за даване на каквито и да е дефанзивни инструкции на играчите. Не можете да указвате персонално покритие на избран от вас противников играч, системно да използвате изкуствени засади, преса и т.н. На практика има един метод за реализиране на преса – като укажете на всеки футболист да играе по-активно.

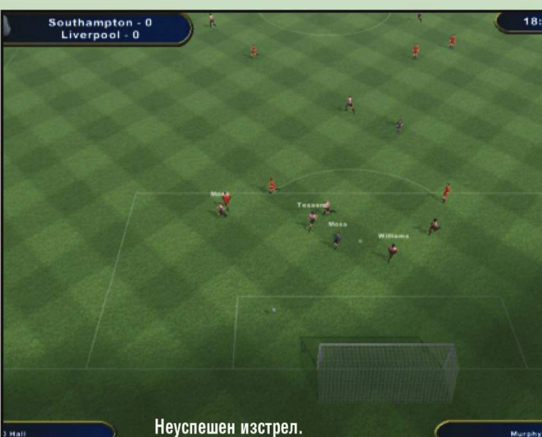
Графика
3
Звук
1
Геймплей
7
Общо
5

Стигне ли се до самия мач, работата става интересна

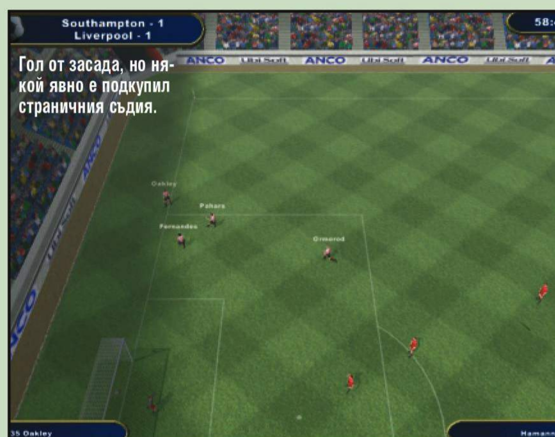
В този мениджър информацията за това как протича срещата, се представя така сякаш я наблюдавате. Това става, като на екрана се разиграва футболния мач, реализиран чрез никак не впечатляваща графика (но не това е и целта). Този метод носи своите предимства, както и множество недостатъци. На първо място – позволява ви да наблюдавате всичките си играчи и да прецените реално, кой е в тежест на отбора, кой не си върши работата, кой не е добре разположен и други подобни важни стратегически елементи. При Championship Manager всичко това е невъзможно, тъй като там се описват само действията, ставащи около топката, а за останалото трябва да съдите от статистика. Последната ще ви бъде незаменим помощник и в Player Manager, особено ако играта на някой от играчите ви е убягнала.

Графичното представяне води много проблеми, причинени от лошия изкуствен интелект. Ако вратарят ви не е на ниво например, бъдете сигурни, че ще получавате поне по един гол на мач. И за това приносът на противникът ще е почти нулев. Просто всички защитници имат навика щом бъдат притиснати, да връщат на вратаря си, в което действие само по себе си няма нищо лошо и е честа практика и в истинския футбол. Проблемът е във вратаря. Той може да се помайва докато гони топката, може да я подаде на някой налитащ противников нападател, може просто да не я стигне, да я изчисти неумело и прочие простотии, от които се изправя косата на всеки треньор. Полошото е, че въпросните геройства не са изключение, а правило. И ако първите 2-3 пъти по време на мача са се разминавали по някакво чудо, не се знае какво ще стане следващия път. Решението на този проблем е като се снабдите с добър вратар измислите тактика, с която да играете в половината на противника. Друг дразнещ момент е, че нападателите обичат да бавят играта, когато това не им носи никаква изгода, или пропускат удобни случаи за стрелба, когато това никак не е желателно и очаквано. Има обаче и моменти, когато всичко е като на истински мач. Те съвсем не са редки и точно заради тях си струва да опитате Player Manager.

Докрая си оставам с противоречиви чувства към това заглавие, а причината е, че играта успя да ме да ме накара да я играя часове наред. Това не ми се случва толкова често напоследък. А че има много още какво да се желае, никой не може да отрече.



Неуспешен изстрел.



Гол от засада, но някой явно е подкупил страничния съдия.



LEADER TECHNOLOGIES

Купете си DVD ROM и получете безплатно PC Club с DVD

Закупете DVD ROM от някой от изброените представители на Leader Technologies и ще получите подарък списание PC Club с DVD.





Вашият DVD ROM с подарък можете да закупите при всеки един от следните дилъри на Leader Technologies:

София - бул. Ген. Данаил Николаев, бл. 20, ет. 7; тел.: (02) 946 11 68, 943 30 71, 464 345; ул. Ген Гурко 45, тел.: (02) 980 66 77; ж.к. Младост, тел.: (02) 975 34 62; **Пловдив** - NOEL Computers, бул. "Христо Ботев" 87, ет. 1, 032/263122; **Варна** - ПИЕТА, ул."Битоля" 25, 052-258718; **Бургас** - Лидер, ул. "Христо Ботев" 101, 056/800109; **Русе** - Любе конекшън, ул. "Хр. Геданов" 5 - Офис Мобиком, 082/827411; Мултилинк, ул. Цариград 15, 082/822141; **Хасково** - Вети - Васил Язаджиев ЕТ, ул "Драгоман" 21, 038/23124; **Стара Загора** - СКС - Стара Загора, ул. "Свети Княз борис" 93, ет.7, 042/602401; **Добрич** - БИС, бул. 25 Септември 34в, 058/22183; **Шумен** - Соларис, ул. "Панайот Волов"/ Геоцентър, 2 ет., 054/47147; **Враца** - SKY Computers, бул. Христо Ботев 28, 092/60958.

Условия на промоцията:

- Промоцията обхваща всички модели DVD ROM, предлагани от Leader Technologies.
- Промоцията е валидна до изчерпване на наличните количества.

GROM

Тибетски мистерии през Втората Световна война

■ Rebelmind/CDV ■ www.gromgame.de ■ RPG ■ P2 350, 128 MB RAM, 32 Mb 3D Video, 800 MB HDD ■ 2 CD



Пазарите навсякъде по света изглеждат еднакво.



Дуел от спагети-уестърн? Не точно...

Графика	Звук	Геймплей	Общо
9	8	10	9



Това не е тренировка по бойни изкуства, а една от многото странни мини-игри.

За нестандартните игри всякакви жанрови класификации са условни. Може да се поспори дали Grom е силно опростена RPG или просто приключение с тактически битки, подсладено с ролеви елементи. Едва ли тя ще се хареса на любителите на "тежките" сериозни ролеви игри и със сигурност няма да допадне на почитателите на чистия екшън. На всички останали потолерантни играчи обаче тя има какво да предложи.

Боян Спасов
boian@pcclub-bg.com

Годината е 1942. Желязната хватка на Третия Райх бавно се затваря около земното кълбо, а един бивш командос от полските специални части на име Гром се опитва да избяга от ужасите на войната в далечен Тибет. Но дори в тази изолирана и мистична територия нацисткото влияние се усеща – немска археологическа експедиция работи под секрет от няколко години, търсейки тайната на легендарно древно супероръжие, което би помогнало на Германия да спечели войната...

Историята звучи като епизод от "Индиана Джоунс", а самата игра се опитва, също като този знаменит филм, да съчетае дръзки приключения, екшън и комични моменти. Личи си, че авторите са се постарали да бъдат оригинални – трудно можем да направим паралел между Гром и другите заглавия, излизали напоследък, трудно е да се отговори дори на простичкия въпрос в кой жанр точно попада играта. Все пак смятам, че определението "силно опростена RPG" е най-подходящо. Ролевите елементи са повече от очевидни – играчът контролира цяла група от герои, съставът на която динамично се променя с развитието на историята.

Отделните персонажи имат различни степени на умение за боравене с отделните оръжия, които се подобряват с течение на времето и евентуално някакви специални таланти – например възможност за боравене с детектор за мини. С това горе-долу се изчерпват всички прилики с "по-сериозните" ролеви игри – в Grom няма сложна система от показатели, атрибути и способности, а историята като цяло е по-линейна, отколкото аз бих желал – твърде малко ситуации могат да бъдат изиграни по няколко различни начина, а играчът много рядко получава властта да взема сам важните решения. Все пак поне диалозите са разчупени и ни предлагат някакви алтернативи.

Групата игрови герои се променя доста често, понякога временно се присъединяват съвсем епизодични персонажи.





▲ Героите попадат в тибетски манастир, където чужденец досега не е стъпвал.

Битките – нереалистични, но все пак забавни

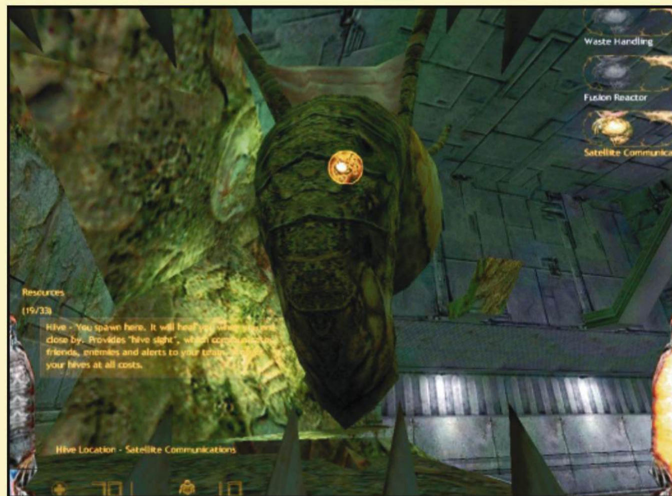
Играта ползва реалновремева бойна система, като е предвидена опция за спиране на пауза и даване на заповеди в този момент. Тъй като героите нямат кой знае какъв арсенал от специални способности, битките са доста опростени, но въпреки това са забавни – авторите са се постарали да държат играчите нащрек, поднасяйки им нови и нови предизвикателства – борба с демони в тибетски манастир, екшън с нацисти в минно поле, отчаян щурм срещу снайперисти... Различните оръжия са десетина и варират от ножове и мечове до гранати и огнестрелни пушкала. Все пак съм длъжен да предупредя всички, които държат на фактора "реализъм", че тази игра не е за тях – на героите често им трябват поне десетина изстрела от огнестрелно оръжие, за да изпаднат в безсъзнание, а в началото няма да ви е лесно да загинете, дори по някаква причина да си го поставите за цел. От изкуствения интелект на противниците също има какво още да се желае. Крайно неестествено изглеждат ситуациите, в които цялата група игрови герои е повалена в несвяст, а враговете им вместо да ги довършат просто губят интерес към тях. На много играчи ще се стори досаден и фактът, че обикновено групата не може да продължи по пътя си, преди да е отстранила всички противници в настоящата локация – това не само е нереалистично, но също така обезсмисля всякакви опити за промъкване и безкръвно решаване на проблемите... А иначе възможности за пълзене и прокрадване са предвидени в играта, но се използват относително рядко.

Като препрочитам текста, който съм написал дотук, оставам с впечатлението, че съм изказал повече критики, отколкото похвали и има опасност да ви оставя със съвсем погрешно негативно впечатление за Grom. А всъщност това е доста приятно, макар и със сигурност не идеално, заглавие, което не трябва да попада в една категория с недоразуменията, предназначени за рубриката Recycle Bin. Както графиката, така и музиката, са съвсем прилични. Специално впечатление прави стилът на моделиране на героите, които е много характерен и придава особен "комиксов" чар на играта. Авторите са се постарали да измислят и достатъчно интересна история, която да придаде някакъв смисъл на действията ви, както и кратка биография за главните герои. Не трябва да пропускам да спомена и множеството забавни мини-игрички, които се пръкват в най-неочаквани моменти – такава е например системата за осъществяване на пазарлък с неигровите персонажи, която представлява нещо като проста игра на карти... Отделните карти всъщност са реакции и модели на поведение – заплашително, умолително, безразлично, надменно и т.н. При адекватна реакция срещу поведението на противника цената се променя във ваша полза и обратно. Е, остава възможността след края на пазарлъка да ви се наложи да заплатите повече, отколкото е била първоначалната цена това, но пък ако си изиграете картите добре (в буквалния и преносния смисъл), можете доста да спечелите. Тази и останалите мини-игри, нереалистичните, но все пак интересни битки, характерният графичен стил, странният хумор и другите нестандартни моменти в играта я правят нестандартна и я отличават от останалите заглавия на пазара.

Half-Life Natural Selection

■ http://www.natural-selection.org/ns.html


▲ Сътоборник зарежда муниции.


▲ През погледа на Skulk.

От известно време насам търсех възможност да представя този мод за Half-Life, тъй като е може би най-оригиналният, излизал през последните няколко месеца. За съжаление се наложи да си изчака реда, но изглежда, че чакането си е заслужавало.

Иван Цирков
blader@pcclub-bg.com

Същността на понятието "natural selection", т.е. "естествен подбор", според класическата теория на Дарвин е, че оцеляват единствено най-добрите екземпляри. Независимо дали става въпрос за конкуренция между различни биологични видове, или представители на един и същи вид. Не е учудващ фактът, че по един или друг начин тази идея е застъпена в сюжета на изключително много игри – може би най-известните от тях са StarCraft и Aliens vs. Predator. Споменавам точно тези заглавия, защото Natural Selection е своеобразен хибрид между тях.

Историята е донякъде клиширана, но това никога не е било проблем за модовете, още повече за мултиплейър ориентираните. Няколко века напред в бъдещето човечеството се сблъсква с враждебна извънземна раса – Kharaa. Разбира се, войната започва веднага, и срещу пришълците се изправят т.нар. Frontiersmen. Вече около десетилетие нито една от двете страни не може да вземе надмощие. В този момент започва самата игра. Тъй като двете враждуващи страни са коренно различни, ще ги разгледам отделно една от друга:


НА ДИСКА

■ На дисковете/DVD-то към броя ще намерите пълната инсталация 1.0 + пач 1.04

Frontiersmen

Съвсем обикновени хора, както и може да се предположи. Крехки физически в сравнение с Kharaa, но компенсират това с високото си технологично ниво, както и добрата си организация. Особеното при тях е, че един играч може да заеме позицията на командир, което променя коренно играта от негова гледна точка.

Изгледът от първо лице се сменя с наблюдение на нивото от птичи поглед, и позволява достъп до няколко менюта с команди. Всичко е изключително подобно на произволна стратегия в реално време (най-вече на StarCraft). Строят се сгради (всъщност по-скоро машини), добиват се ресурси и се правят ъпгрейди. Разбира се, командирът може да дава и заповеди на подопечните си marine-и, но тъй като все пак в ролята на всеки един от тях се намира жив човек, това не винаги гарантира изпълнението им. Поставете се на мястото на самотен войник, останал на 15 точки живот, дълбоко във вражеска територия. Минициите ви са на привършване, разполагате единствено с три патрона за пистолета, а някъде напред в тъмнината чувате злобното съскане на извънземните гадове. Въпреки всичко това, вашият командир бодро ви дава заповед за атака с обещанието, че ако оцелеете след нея – ще ви прати подкрепления. Е, може би вече е ясно за какво говоря.

Както вече стана ясно, не е лесно да си командир. Може да не командвате голям брой хора, но именно фактът, че всеки от тях си има лично мнение, прави играта по-трудна. Разбира се, възможна е и обратната ситуация на горната – вашият екип се състои предимно от новаци, които и идея си нямат за какво става въпрос. Вие трескаво започвате да давате заповеди, да поставяте сгради, и т.н., но подчинените ви весело си щъкат из нивото и измират един по един.

▼ Строене на база при хората.



Строенето на машини също не е прост процес

След като командирът определи мястото на постройката, там се появява нещо като "макет". След това произволен marine трябва да отиде до него, и да го построи. Това отнема време, и най-важното – изисква поне минимална координация в отбора. Но именно това е и изискването





▲ Мутирам в Gorge, за да построя Resource Chamber.

за добро развитие. Технологичното дърво в играта е доста обширно. Могат да се правят различни ъпгрейди (които важат за целия отбор), както и да се произвеждат различни оръжия, които командирът има грижата да разпредели както намери за добре. Съществуват два вида брони (лека и тежка), всяка от които с по три ъпгрейда. Оръжията са доста – пушки, картечници, гранатомети, т.е. всичко, което може да се иска от такава игра. Отделно има различни специални предмети – сензори за движение, поялници/електрожени (с тях се поправят броните на съотборниците, машините, или пък се заваряват някои врати. За защита на базата могат да се строят няколко вида статични оръдейни кули.

Kharaa

При тях нещата стоят по малко поразличен начин. На първо място – те не разполагат с отделен командир. Това се компенсира донякъде с т.нар. "hive sight". С други думи – нещо като връзка между различните същества. Ако едно от тях види някой marine, то и всички останали го виждат. Също така могат да виждат и съотборниците си, както и да разбират дали някой от тях е атакуван, или не. Всичко това става по удобен, и същевременно елементарен начин – на екрана се вижда малко пулсиращо кръгче, с надпис до него. По големината му се съди за разстоянието до обекта, а от цвета му – за това какъв е статуса му. С други думи – Kharaa не получават команди от никого, по-скоро сами преценяват конкретната ситуация и как да реагират на нея.

За разлика от frontiersmen-ите, при които командирът разполага с наличните ресурси и определя кой какво оръжие и екипировка да получи, тук всеки се грижи за себе си. Ресурсите се поделят по равно между всички (с едно изключение, но за това – малко по-нататък). Първоначално играчите се "раждат" като "skulk" – странно създание, въоръжено с остри зъби и нокти. Това е най-базовата бойна единица на извънземните. Тя може да мутира в произволна друга, в зависимост от наличните ресурси. В началото на играта найважно е трансформирането поне на един играч в "gorge", тъй като това е "строителят" при Kharaa. Особеното при него е, че разполага с всички събрани ресурси. Тъй като няма командир, всеки такъв трябва сам да прецени къде и какво да строи. Поради споменатият вече "hive sight", обаче, той може да вижда на екрана си построените сгради, както и трите възможни места за hive-ове. Самите hive-ове, освен че служат като "spawn points" за извънземните, определят и технологичното им развитие. В началото се започва само с един такъв, което не дава достъп до повисоките степени за мутация, например "fade" (хуманоидно извънземно, доста добър боец), а да не говорим за "onos" (създание, с далечна прилика на носорог или бик, което е наймощното оръжие на Kharaa), тъй като за него се изискват три hive-а. Това е и едно от по-сериозните ограничения на тази раса, тъй като местата за hive-ове са предварително известни, и обикновено биват атакувани първи от marine-ите. Затова около тях веднага трябва да се построят защитните "сгради", еквивалентни на статичните оръдия при хората.

Освен това всяко същество притежава по няколко оръжия, но започва само с едно или две от тях. Останалите трябва да се развият в процеса на игра, т.е. положението е аналогично на това при frontiersmen-ите. За сметка на това някои от тях са доста мощни. Като прибавим и различните специални умения при всяко същество – летене, пълзене по стени, или пък телепортация, и се оказва, че

Графика
10
Звук
9
Геймплей
10
Общо
10

всъщност двете страни са добре балансирани

С няколко думи – frontiersmen-ите са по-слабата като бойни възможности раса, но при наличие на добър командир, и при положение, че заповедите му се следват, могат да изненадат доста неприятно противниците си. Особено ако им се даде време да се развият достатъчно, и да се екипират подобаващо.

От друга страна, Kharaa са перфектни бойци, но в едно голямо меле вероятно ще изгубят заради полошата си координация. Но са перфектни за издебване и нападение от засада както на единични marine-и, така и на по-големи групи. Като цяло предизвикателството при тях е повисоко, заради нетипичния геймплей.

Казаното по-горе далеч не е всичко за играта, но мястото е ограничено. Като цяло обаче това е един от най-добрите и оригинални модове, създавани някога за Half-Life. Може да бъде свален от посочения горе адрес, като размерът на пълната инсталация на версия 1.0 е 95 MB, а пачът, който я ъпдейтва до версия 1.04 – още около 3 MB.



◄ Заповед за строене на сграда.

FIFA 2003

Българската лига

Съдията е категоричен: Дузпа!



Горещи страсти на стадион "Георги Аспарухов".



Едва ли има нужда да се повтаря, че FIFA е единствената свястна футболна симулация. Преди всяко издание от поредицата, феновете на най-популярния спорт у нас винаги си задават въпроса: "Ще има ли наше участие в новата FIFA?". За съжаление отговорът през последните години не е особено радостен за българските почитатели на компютърния футбол...

Ангел Тодоров
archangel@mail.bg

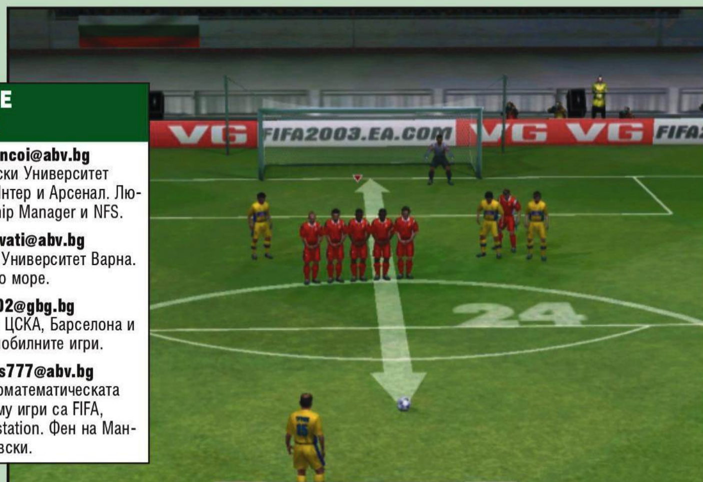
Колкото и да е тъжно, последните издания на FIFA затвърдиха порочната практика в играта да се включват само отбори от държавите, в които се продават достатъчно копия. Всички сме наясно какво е положението у нас, а колко легални бройки се продават знаят само вносителите на въпросната игра. Независимо от пиратството и въпреки нищожните продажби на легални игри, почитателите на виртуалния футбол по никакъв начин не заслужават подобно отношение от страна на EA Sports.

След като местният вносител за толкова години не намери начин да осигури българско първенство, с тази работа се заеха феновете. Няколко месеца след официалното излизане на FIFA 2003, резултатът от техните усилия е налице, и уверявам ви, струва си да го видите. Ако желаете да се сдобиете с patch-а, добавящ българските отбори, можете да направите две неща. Първото от тях е да се сдобиете с новия PC Club, а второто – да посетите сайта, посветен на проекта "BFL 2003". Адресът е www.bfl.hit.bg.

Отразяването на проекта BFL 2003 едва ли е на точното си място в рубриката за Mod-ове на PC Club. В случая не може да се каже, че става дума за модификация от типа на тези, които сме срещали за Half-Life, Quake или Unreal. Играта е същата, правилата са същите, просто количеството на главните действащи лица се увеличило с присъствието на отборите от българската Висша футболна лига. Затова след като инсталирате "кръпката" не бива да се учудвате, че в заглавния екран на играта вече присъства и логото на Български футболен съюз.

С любимия си български тим може да вземете участие както в местния шампионат, така също в турнира за купата на България или да премерите сили с грандовете в различните европейски клубни надпревари. Не бива да се притеснявате, че в менютата ще забележите екипи на други отбори под имената българските клубове. След като мачът започне, ще видите, че вашите любимци са в добре познатите ви цветове, като включително и рекламните надписи по екипите са същите. Стадионите са обагрени в добре познатите цветове, веят се знамена с имената на отборите, на терена са изрисувани емблемите на клубовете, а по мантинелите висят плакати, които можем да срещнем по родните стадиони. Естествено от един подобен проект винаги има какво още да се желае, но според мен направеното е напълно достатъчно и със сигурност ще зарадва почитателите на българския футбол.

Пряк свободен удар след изгонването на червения защитник.



СЪЗДАТЕЛИТЕ НА BFL 2003

- **Венцислав Николов (Vencoi) - Vencoi@abv.bg**
  Живее в Добрич. Студент в Технически Университет Варна. Фен на Левски, Барселона, Интер и Арсенал. Любимите му игри са FIFA, Championship Manager и NFS.
- **Младен Кателиев (Punko) - zarzavati@abv.bg**
  Живее във Варна. Учи в Технически Университет Варна. Фен на ЦСКА, Спартак Варна и Черно море.
- **Христо Антонов (ХрисТо) - fifa2002@gbg.bg**
  Живее и учи в Стара Загора. Фен на ЦСКА, Барселона и Аякс. Предпочита спортните и автомобилните игри.
- **Христо Георгиев (Becks7) - becks777@abv.bg**
  Живее в Благоевград. Учи в Природоматематическата гимназия в Благоевград. Любимите му игри са FIFA, Championship Manager и ISS за Playstation. Фен на Манчестър Юнайтед, Дейвид Бекъм и Левски.

MOD NEWS

Invasion From Mars

Този мултиплеър мод за Half-Life е все още в процес на изработка, но скрийншотите са доста обещаващи. По думите на авторите ще можете да играете както с земляните (Earthlings), така и с марсианците (Martians). На официалния сайт можете да видите няколко скрийншота, както и картинки на оръжията. Сайтът е http://invasionfm.actionrealm.com/

Gangsta Wars beta 2.5

Доста оригинален по замисъл мод, в който можете да се превърнете в кръстник на мафията, било то руска или италианска. В мода има и вградени ботове, както също можете да поиграете и в интернет. Страницата на мода е http://www.half-life.ru/?mods/ /gangstawars/gangstawars.html, като там можете да намерите download-а му и картинки на оръжията.

Creatures of the night

Модификация за WarCraft III, която бавно, но сигурно напредва към своята първа бета версия. Интересното е, че модът ще бъде cinematic-saga only, което, доколкото се разбира, ще бъде пълен филм в света на WarCraft III с енджина на WarCraft III. Официалният сайт на мода (който е доста хубав, есенни листа падат, целият фон е доста приятен залез над ръжта) е http://cotn.wc3campaigns.com/

Project Revolution

Тотална конверсия за WarCraft III, този път авторите са си наумили да превръщат играта в StarCraft. Концепцията на неувяхващия хит на Blizzard ще бъде спазена напълно, а героите от WarCraft III ще бъдат премахнати, т.е. ще можем да играем абсолютно същия StarCraft, само че в 3D. Създателите показват кажи-речи всеки ден някакви картинки, било то модели или скинове на свършената от тях работа. Във форумите на www.wc3campaigns.com можете да намерите информация по въпроса.

Hackerz for UT2003

В този мод историята се върти около борбата на хакерите и тайната групировка E.L.I.T.E. за надмощие в недалечното бъдеще. Представените скрийншоти никак не изглеждат зле, а самите обещани режими на игра, ще ме накарат да посетя сайта на мода още десетки пъти. Ще можете да играете в режим Assault, който ще е подобен на същия от оригиналния UT, с разликата, че мисията винаги ще е една и съща – хакерите нападат сгради и се стремят да намерят документация, за да докажат съществуването на E.L.I.T.E. Вторият режим ще е познатият на всички ни TeamDeathmatch. Страницата на разработчиците е: http://www.planetunreal.com/hackerz

Q3PiNBALL

Тук ще можете да поиграете на флипер, но не по традиционния начин. Модификацията си остава добрият стар Quake, но с променени правила. За да убиете играч, не е достатъчно да стреляте по него, но трябва и да го улучите под ъгъл, за да може той да изхвърчи от арената и така да направите фраг. Също включена е и InstaGib начин на игра, където може да играете само с RailGun и всеки изстрел е фраг. Примитивно, но весело. Може да свалите мода от: http://www.q3pinball.de.vu/

Space Combat Mod for Battlefield 1942



Доста странна модификация. От Втората световна война изведнъж разработчиците са решили да прескочат в бъдещето. Скрийншотите напомнят на приключенията на Анакин Скайуокър на Татуин, а пък самите карти са пустинни. Оръжията също са в познатия Star Wars стил (само дето го няма светлинният меч). http://www.scmod.com/

За любителите на въздушните битки в BF1942

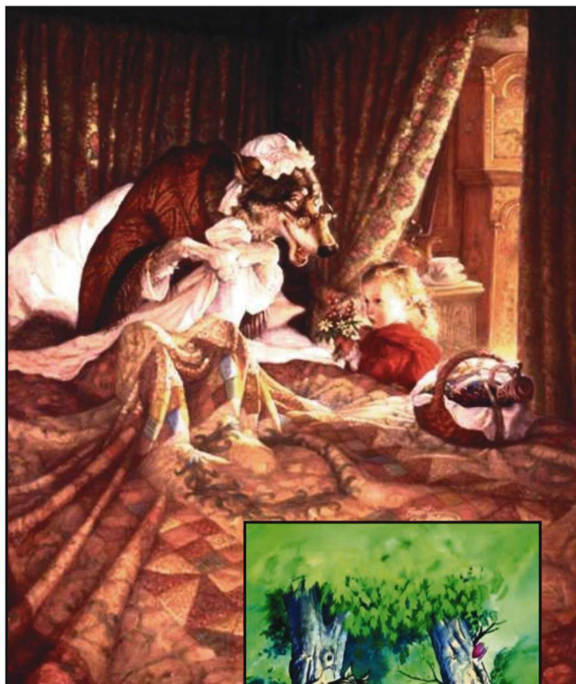
Ако обичате да летите с разкошните самолети от BF1942, да порите въздуха с Yak-9, или да съсипвате вражеската база с убийствения B2, този мод е специално за вас – Aerial Combat Environment. Изцяло е наблегнато върху въздушните битки и свързаните с тях приятни действия, например изпепеляването на танкове или разрушаването на къщи. Ще си кажете, че тези неща ги има и в оригиналния BF, но тук те са доведени до съвършенство. Ще можете да се насладите на перфектно моделирани самолети, на разрушими здания, както и на реализъм – няма да можете както в BF да стреляте на воля, а след това да презареждате в нисък полет над базата. Тук всички патрони ще са фиксирани и след изхабяването им ще трябва да кацнете, за да се напълните. Бомбите ще оставят кратери и ще се чува онзи характерен приятен звук на падане (приятен за вас, гаден за противниците). Официална страница: http://acemod.cjb.net/.

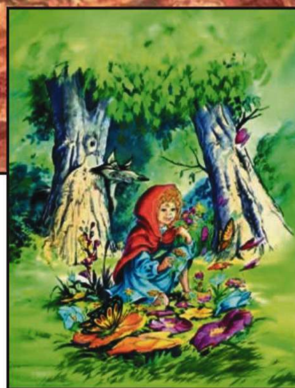
Червената Шапчица

Дигитална осъвременена версия на класическата приказка

Ако някога ви се е падала нелеката задача да приспивате малко дете вечер, със сигурност сте забелязали, че класическите приказки с принцовете, принцесите, змейовете и магиите вече не вършат работа. Или иначе казано – са доста демоде. Съвременните деца нямат проблем с разбирането на сложни думички като "хостинг" и "провайдер", но ще се видите в чудо да им обясните какво е златната ябълка или Зайченцето Бяло, без да използвате емблемите на Macintosh или Playboy за илюстрация. А пък ако никъде в историята не присъства думичката "компютър", със сигурност няма да привлечете вниманието на малчуганите. В помощ на всички родители се опитах да модернизирам популярната детска приказка за Червената Шапцица, така че тя да е понятна и за децата на 21 век.

Боян Спасов
boian@pcclub-bg.com





Имало едно време една млада системна администраторка, на която ѝ казвали Червената Шапцица, защото работела на RedHat Linux. Един ден майка ѝ, стара компютърджийка, и казала:

– Вземе това TCP/IP пакетче и го занеси на баба си, дето се хоства отвъд дебрите на големия тъмен нет. Но не се доверявай на непознати рутъри и не спирай да браузваш по пътя, че опасният хакер Големият Лош Вълк отдавна търси пробив в секюритито ни.

И така, взела пакетчето Червената Шапцица и тръгнала из дебрите на нета – от рутер на рутер – към



хостинга на Бабата. Но не щеш ли, по пътя ѝ доскучало и решила да влезне за малко в IRC, да почати с аверчетата. Майка ѝ била казала да не браузва и да не се доверява на непознати, но за IRC нищо не била казала, така че Шапцицата без колебание се логнала в любимия си канал, където старият ѝ познайник Трите Прасенца тъкмо се хвалел на всички с новата си тухлена версия файъруол, която за разлика от предишните сламена и пръчкова версии, била абсолютно непробиваема. На Трите Прасенца прякорът му бил такъв, защото тежал 170 кг. и не можел да се надигне от стола си без чужда помощ, но всичко било наред, защото така и така столът му бил позициониран на идеалното място – пред компютъра, а освен бил на колелца, та можел лесно да се придвижва и до хладилника. Разговорът им протекъл горе-долу така:

RedHat: Hi, shishko!

3pigs: Maraba!

RedHat: Sega neam wreme za chat, shtoto byrzam kym Babata da i dostawq 1 paketche.

3pigs: Whatever...

RedHat: Btw, wsichko towa da si ostane mevdu nas, OK?

3pigs: Whatever, seginka shte go postna w neta.

RedHat: LOL. ROLF! C U.

**** RedHat has left #pcclub*

Но не щеш ли, разговорът им бил подслушван от опасния хакер с прякор Големият Лош Вълк, който тутакси започнал да флуди Червената Шапцица, за да забави прогреса ѝ, а самият той избързал към хостинга на Бабата и преодолял файъруола ѝ, маскирайки IP-то си през проксито на Червената Шапцица. Влезнал той в хостинга на Бабата, изкопирал цялата секретна информация, подобрил рекорда ѝ на Minesweeper и я изял. В това време Червена Шапцица, която вече успяла да пренасочи флуда към сървъра на Microsoft, стигнала до хостинга на бабата и се логнала. Вътре я чакал Вълкът, широко отворил уста, за да я изяде. Но преди да успее да щракне с челюсти, Шапкицата се разбърбрила:

– Бабо, бабо, защо си се кирилизирала с FlexType?

– За да те из...

– Бабо, бабо, а защо пишеш на фонетична, а не на BDS?

– За да те из...

– Бабо, бабо, а защо ти е толкоз смотан файъруола?

– За да те из...

– Бабо, бабо, а как успя да направиш толкоз добър рекорд на Minesweeper?

На Вълка му писнало от толкоз въпроси и я изял. Но той дори не подозирал, че в този момент към Бабата се приближавал Ловецът, стар дуумър, който искал да я покани в кварталното клубче за едно бързо детмачле. Вълкът понечил да го изяде и него, но му излязло съобщение за грешка – не му достигала оперативната памет. В това време Ловецът без много да му мисли извадил едно BFG и го гръмнал право между очите. От кървавата каша се измъкнали Шапцицата и Бабата, на по 1% жизненост. За щастие, Бабата си била купила един голям медикит с последната пенсия, та като си го поделили двете, раните и обгарянията от експлозията по чудодеен начин изчезнали. След това Бабата, Шапчицата и Ловецът се запътили към кварталния клуб, където направили едно хубаво тройно детмачле. Между другото, Бабата спечелила, но другите я обвинили, че чийтва.

КРАЙ

***

И тъй като всяка детска приказка трябва да си има и поука, за тази ви предлагам цели три:

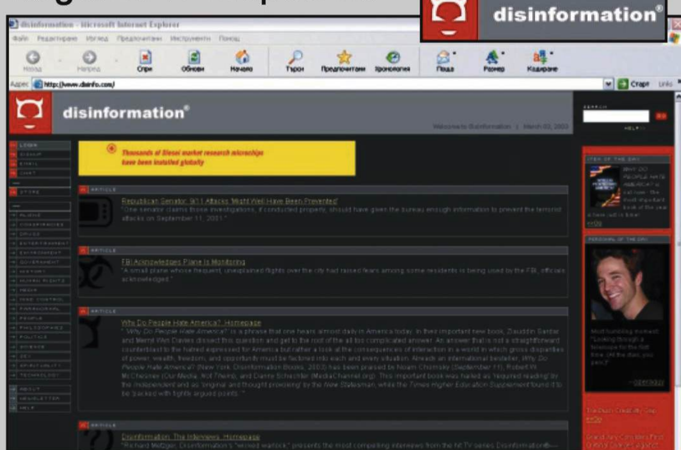
Поука 1: IRC-то е вредно.

Поука 2: RAM-ът винаги не достига.

Поука 3: Когато загубите, можете да обвините победителя, че чийтва.

disinfo.com

Истината не е там, където я търсите



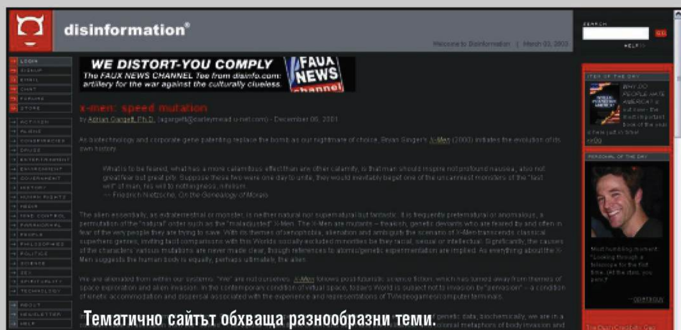
Защо хората мразят Америка? – Актуален, но риторичен въпрос в Disinfo.com

Мислите ли, че човек е стъпвал на Луната? Вярвате ли, че извънземни никога не са посещавали нашата планета? Убедени ли сте, че политиците ви казват всичко? Смятате ли, че парнормалните явления са просто измислици на психично болни или жадни за сензации хора? Ако смятате така, значи не сте посещавали сайта, носещ любопитното заглавие Disinfo.

Ангел Тодоров
archangel@mail.bg

Параноята е една от характеровите особености, присъщи в една или по-голяма степен за всеки човек. Да бъдеш параноик често означава да предвидиш това, което другият даже още не си е помислил. Но дали винаги е така? Дали медиите ни съобщават всичко, което се случва? Дали учените имат свободата да споделят с обикновените хора своите най-смели открития? Политиците и военните казват ли цялата истина? Май не е точно така. Като че ли цензурата пада като тежка завеса върху всяка информация, която хората с власт смятат за опасна.

С повдигането на тази завеса са се заели двама души. Още през 1996-та година те създават сайт, хвърлящ светлина върху истината и повдигащ въпроси, които притесняват. На адрес www.disinfo.com, ще намерите интересни (и не чак толкова) теми, за които трудно да се каже дали са плод на болно въображение или са проява на твърде здрав разум. Сайтът е разделен на множество категории като "извънземни", "конспирации", "правителство", "човешки права", "паранормално", "медии", "контрол върху мисълта", "политика", "секс", "наука" и т.н. Освен това има и форум, в който ще може да прочетете интересни мнения от други хора, запалени по идеята да разбулват дезинформационната мъгла, а защо не и да вземете участие, ако можете да споделите нещо интересно. Естествено, сайтът има и някои недостатъци. Първият от тях е прекалената американизация, а вторият – комерсиализацията. Но какво да се прави, нали и търсачите на истината трябва да живеят от нещо...



Тематично сайтът обхваща разнообразни теми.



Сайтът предлага новини и ревюта за различни качествени системи.



Поредният зашеметяващ представител на Pioneer, представен от guidetohometheater.com.

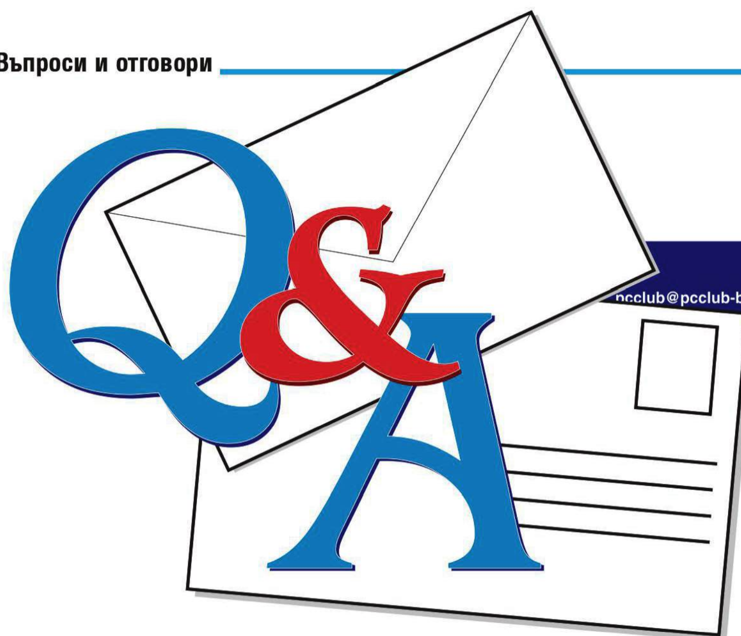
GuideToHomeTheater.com

Където Hi-Fi е обидна дума :-)

Има няколко групи хора, слушащи музика. Към първата спадат тези, които се сещат за музиката, когато седнат на маса и искат нещо "за душата" и долната част на тялото. Другата група предпочита музиката за главата. Третата група е най-интересна. Хората от нея слушат музика за ушите. За тях няма кой знае какво значение каква е музиката. Важен е звукът. За такива хора е направен www.guidetohometheater.com.

Ангел Тодоров
archangel@mail.bg

Преди да пристъпите към разглеждането на този сайт, трябва да сте наясно със следния печален факт. Разглежданите в него системи са в ценова категория, която би могла да предизвика ужас и благородна нескрита завист. Вероятно още от името се досещате, че сайтът е насочен най-вече към системите за домашно кино. Така често се наричат минисистемите, с които са залети и нашите магазини. Ако обаче хвърлите един поглед и разберете какво имат предвид авторите, публикуващи своите материали на сайта, ще установите, че става дума за съвсем различно нещо. Супермодерни широкоекранни телевизори, висококачествени DVD-плейъри и усилватели, перфектни озвучителни тела. Това са нещата, с които се занимават хората от Stereophile Guide to Hometheater. Всъщност така се нарича едноименното списание, чието представяне в Интернет разглеждаме тук. Тъй като става дума за печатно издание, тук няма да намерите най-новото, публикувано в книжното издание. За сметка на това в архивите, разделени на отделни области има наистина ценни неща, които няма начин да не предизвикат интерес.



Агентски неволи

From: il_yan@abv.bg
To: pcclub@pcclub-bg.com

Здравейте, приятели.

Пиша ви с молба за някакъв съвет за играта No One Lives Forever 2. Проблемът ми е, че по време на играта не се чуват разговорите на противника и изобщо всякакви разговори. Появява се разговор само в началото на играта при разговора на директора по телефона, оттам нататък се губи. Надявам се да можете да ми помогнете по някакъв начин. Благодаря ви предварително.

Reply:
Причината за мълчанието на Кейт може да е в драйверите на твоята звукова карта, които да правят мизерии. Друга възможност е да притежаваш някакво съмнително копие на играта, което, да кажем, е орязано. В такъв случай хората с черните знамена, за да намалят обема на играта, са отрязали говора на героите. Ако си притежател на такава версия на NOLF2, за твоя проблем няма решение.

Какво става с DVD-то?

From: angel_ov@gbg.bg
To: pcclub@pcclub-bg.com

Здравейте,
Пише ви един ваш фен от Хасково. За съжаление вашето списание с DVD няма да се продава тук.
Така че си мислех няма ли друг начин да си го купя, предвид че не мога да отида до София или Пловдив. Няма ли да го продавате свободно навсякъде. Искам да ви питам, дали това, което ще е на двата диска, ще го има и на DVD-то?

Reply:
Привет,
За съжаление поради особеностите на разпространителската мрежа в България считаме, че е твърде рисковано да пускаме на този етап PC Club с DVD извън градовете София, Пловдив, Варна и Бургас. В зависимост от отзвука от първите 2-3 броя с DVD може и да променим тази политика. За момента единственият абсолютно сигурен начин да се сдобиете с PC Club DVD Edition е абонаментът. Той не е чак толкова скъп, а всички подробности за него можете да намерите на стр.6!
Колкото до съдържанието на DVD-то. Естествено то съдържа всичко от двата диска + над 45 мин. DVD-видео с материали от "Александра" и геймърски трейлъри + още 1.5 гигабайта допълнителен софтуер спрямо CD-тата.

Безплатна реклама :)

From: x3m_blade@abv.bg
To: pcclub@pcclub-bg.com

Хай ви на всички от PC Club!
Пиша ви за първи път защото до сега нямаше за какво. Следя от близо списанието (имам всички броеве без №1- юпиииииии) и мисля, че е доста добро (Това беше наизустено, НО Е ВЯРНО!!!).
От няколко броя насам забелязах, че пишете за родните сайтове правени от аматьори, (от това си личи че ви пука за родното :)) Та реших да ви пратя адреса на моя... ъъъ... сори, нашия сайт да го погледнете.
Пратете едно писъмце от 1-2 реда с нещо от сорта на :
"Мнооо е тъп твоя сайт" или "Поредната простотия в интернет"
НО! Стига за мен, да поговорим малко за вас :)
Списанието вече е с 2 диска СУУУУПЕЕЕЕЕР. Слагайте повече редакторски програми - в смисъл, с които могат да се правят грозннички игри (предимно за куестове (АЗ СЪМ ГОЛЯМ ФЕН НА КУЕСТОВЕТЕ)).
Защо не пишете на диска коя програма е Shareware, Demo или Free. ЛИПСВА МИ FORMAT C: (и на мен и на компа ми) и ония малоумни, но мноо яки комиксчета за Beroes3 и Kortal Mombat!!!
За решението ви да пускате и PC Club с DVD няма да говоря, само ще кажа, че според мен повечето геймъри (и леймъри като мен) не разполагат с DVD-ROM и списанието с DVD ще е за доста тесен кръг от хора... Иначе идеята си я бива, но е малко рано за такива глезотийки. Да му се не види. Казах, че нищо няма да говоря, пък какво стана...
Така че продължавайте да творите за нас, леймърите и геймърите.
Ами май това е всичко, за което исках да ви пиша, а адресът на сайта ми е:
techno-crew.hit.bg . Моля ви пратете ми Re, за да знам, че писмото ми е пристигнало благополучно в редакцията. Айде, чао и дано не съм ви обидил с нещо :)

p.s.
Поздрави от цялото
TECHNO crew
[Tc]x3m BLADE

Reply:
Вместо да ти даваме рецензия на сайта, публикуваме писмото ти :) Така ще можеш да получиш повече отзиви от читателите на списанието. Format C: се завръща триумфално в настоящия брой, така че спокойно. Колкото до DVD-то: PC Club продължава да излиза и с два диска за тези, които нямат DVD-ROM и нямат намерение да си вземат скоро такъв. Списанието с 2 диска е и с 1 лв. по-евтино от това с DVD, така че не мислим, че някой е ощетен от появата на PC Club с

DVD. Даже напротив - собствениците на DVD най-накрая ще имат за какво да ползват устройствата си, а че бъдещето е на DVD-то, също е факт. Още тази година поне 3 хитови игри ще се появят само на DVD, а след 2 години най-вероятно заглавията на CD ще се броят на пръстите на една ръка.

За пиратите

From: i_am_here@mail.bg
To: pcclub@pcclub-bg.com

Здрасти,
пиша ви, за да ви задам три (тъпи) въпроса за "Tropico 2 Pirate Cove" :
1) Излязла ли е вече;
2) Какви са изискванията;
3) ADD-он ли е, или цяла игра?
Е това е всичко от мен,
доскоро писане :)

Reply:
Ето ти и три (умни) отговора:
1. Не
2. Пусни си демото от диска/DVD-то към броя и виж сам :)
3. Съвсем нова игра е и няма нищо общо с първото Tropico.

Нинджите в действие

From: petio777@abv.bg
To: pcclub@pcclub-bg.com

Hi, PC Club, вие направо МЕ РАЗБИХТЕ... сложихте 2 диска, рубрика за МОДове, пускате цели игри и ще има pcclub с DVD... БЛАГОДАРЯ ВИ!

Супер сте. Но стига хвалби, че имаме проблеми за решаване.

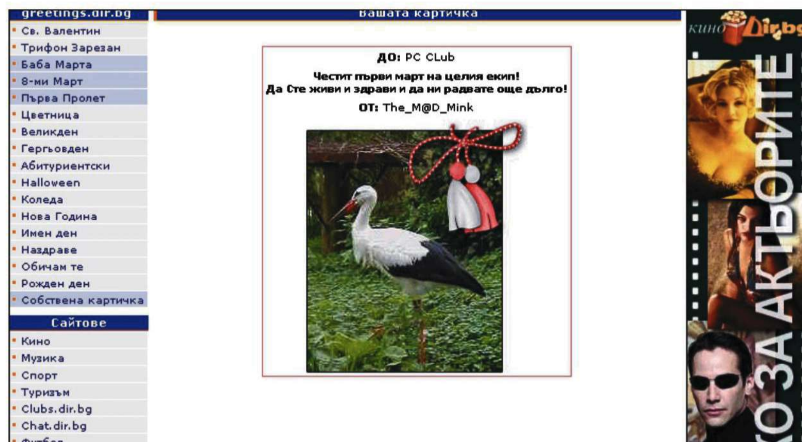
1. Играта Turtles: Tournament Fighters, която изпратихте в брой 29 е: АДСКИ БЪГАВА НА ЗВУЦИ (не знам дали при вас е било така), но при мен е цяло чудо: пускам играта - първия път има звук, но следващият няма и няма докато не се рестартира PC-то. А и от време на време става много накъсан.

2. Пускайте повече бот програми за МОДове като Firearms, Goldeneye, Battles of the Millenium и други... аз лично търся BOC BOT за Firearms, но не го намирам (пробвал съм при "ботепидемик" и модцентрал-HL), но го няма. Надявам се да ми помогнете.

Чао и наслука!

ваш фен IZRODA!

Reply:
Хмммм. Нинджите от брой 28 са за DOS. Това значи, че ако ги пускаш под Windows, има известна възможност те да не се разбират с твоята звукова карта и оттам да идват неволите. Със сигурност мога да ти кажа, че на Soundblaster Live с включена SB16 емулация проблем няма. Иначе MOD-ове пускаме и ще пускаме все повече. На дисковете към настоящия брой има пълната версия на Natural Selection, Magic Sword и multiplayer MOD-а за GTA3, а на DVD-то сме включили още няколко много яки MOD-а за Half-Life. Така че можем само да пожелаем приятно джиткане.



Mortal Kombat емулация

From: howh1gh@abv.bg
To: pcclub@pcclub-bg.com

Здравейте PC Club!

Вие сте любимото ми списание, вие сте the best и т.н.:) Имам няколко въпросчета към вас. Ще сам ви изключително благодарен ако ми отговорите на тях:

1)Тези дни си взех Mortal Kombat: Deadly Alliance от един приятел дето има PS2. Аз обаче имам компютър. По цял ден стоя в Интернет само и само да намеря емулатор за PS2, но така и не мога! В някой страници ми пише че още няма такъв, в други има за download "fake" емулатори за PS2. Аз си изтеглих един такъв, но MK:DA не тръгва. Ако можете да ми напишете някой сайт, в който има такъв емулатор (ако е излязъл), защото у нас играя само игри като MK, а новия MKDA не е за изпускане.

2)Midway смятат ли да разработят PC версия на MKDA?

3)Във броя за Април ще сложите ли демо на Championship Manager 4?

Това е от мен. Ще съм ви много благодарен ако ми отговорите на писмото!

ByeZ!
HoWH1gH

Reply:
Привет,
След дежурните благодарности за четките следват и подробните отговори:

1. За момента ние поне не виждаме начин да играеш Mortal Kombat: Deadly Alliance на PC. Играта е излезнала единствено и само за PlayStation 2, XBox, GameCube и GameBoy Advance. Първоначално Midway имаха идея и планове за компютърен порт на играта, но финансовото им състояние в последно време е трагично и е малко вероятно да се осмелят на икономически рискована операция, каквато е транслацията на MKDA за PC. Освен това екипът зад MK вече работи по MK6.

Можем да те зарадваме, че има напредък в емулацията за PlayStation 2 и ако той продължи, има вероятност да играеш на Mortal Kombat: Deadly Alliance на компютър. Естествено версията за Gameboy Advance и в момента е емулирана успешно, но тя няма много общо като качество на графика, звука и разнообразие с версиите за останалите конзоли.

От друга страна ние в редакцията смятаме, че биткаджийските заглавия от ново поколение трудно ще се играят с клавиатура и идеалната платформа за тях си остават конзолите.

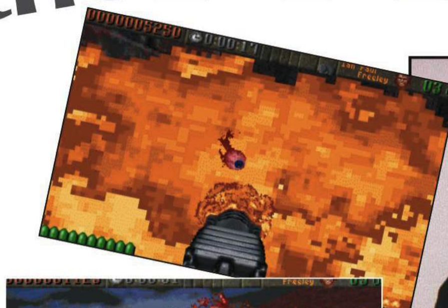
Демото на Championship Manager 4 ще намериш на дисковете/DVD-то към настоящия брой.

Rise of the Triad

Хванете произволен геймър, сложете го пред един компютър и го накарайте да поиграе известно време на кой и да е съвременен 3D-action. След това му пуснете Rise Of The Triads и внимателно наблюдавайте реакциите му. Ако вдигне ръце от клавиатурата и започне да протестира, че не обича да стреля по пиксели, големи колкото половината екран, вземете нещо тежко и го заплашете че ще му счупите краката ако не пусне отново играта.

Ако продължи да протестира - изпълнете заканата си. Така няма да може да бяга и ще се види принуден да играе ROTT. Наблюдавайте го докато забележите правилните реакции, които в зависимост от индивида биха могли да представляват всичко от прости вербални възклицания по повод оръжията, до маниакален кикот при всяко натискане на копчето за стрелба.

Георги Даскалов
g_daskalov@pcclub-bg.com





Ето защо играта има максимален violence-рейтинг...



Tom Hall в ролята на El Oscuro, финалния бос.



Бейзболната бухалка от ROTT бе едно от първите неконвенционални оръжия в игрите.

След постигане на желаните резултати можете да пуснете "жертвата" си потривайки доволно ръце, че сте заразили още един човек с манията ROTT. И наистина, що се отнася до оригиналност и иновации играта може да сложи в малкия си джоб 90% от съвременните 3D-екшъни. Съвсем незаслужената й слаба известност се дължи на факта, че играта се появи точно след Doom2, заглавие, което с първата си част беше набрало огромна база от фенове. Повечето от тях заклеймиха ROTT като поредния клонинг, но всъщност играта беше много повече от това. Може би ще ви е любопитно да научите, че първоначално играта е била разработвана като продължение на Wolfenstein 3D на базата на неговия енджин, и че дори и John Carmack от id е помагал, макар и непряко.

Главният дизайнер на ROTT е Tom Hall - един от основателите на id Software, напуснал компанията скоро преди да започне работа по ROTT заедно с останалите от екипа на The Developers Of Incredible Power (за съжаление ROTT си остана единственото им заглавие). Друго известно име, участвало (по доста странен начин, бих казал) в разработката е George Broussard, в днешни дни подвизаващ се на президентския пост на 3D Realms. В ROTT обаче поради тогавашните технологии, непозволяващи моделиране на персонажите в играта, той се вживява в ролята на Triad Enforcer - един от многото видове противници (Tom Hall пък е в ролята на финалния бос:)). Забавно е да имаш възможността да убиеш двама от най-известните хора в гейм-индустрията, особено с арсенала, който предлага ROTT. Той е изпълнен с

гениални и невиждани и до днешни дни изпълнения -

пияните ракети, разпръскващи се във всички посоки и след това спускащи се към някой от противниците; firewall-ът, помитащ всичко по пътя ви; унищожителен firebomb, позволяващ да се прави rocket-jump (кой казва, че това е запазена марка на Quake?:)); могъщата бухалка, пардон, екскалибухалка, с която можете да разхвърляте противниците като бейзболни топки или да ги обстрелвате с експлодиращи такива, както и много други.

Не по-малко оригинални са и power-up-ите. Например god-режимът, в който както подобава на един истински бог се уголемявате до няколко метра височина и наказвате всички противници в полезрението си с едно махване на ръката; или пък dog mode режим, в който също сте безсмъртен, но придобивате размерите на куче и можете да хапете и лаете, като лаят ви има много унищожителен ефект. Всичката тази лудост се оползотворява най-добре в мултиплейър, който е една от най-силните страни на ROTT. По онова време 11 човека при мрежова игра си беше нещо нечувано. Оригиналните хрумвания в играта са в състояние да ви накарат да мразите опонентите си, дори да са ви най-добрите приятели в реалния живот - независимо дали ще ви убият със самонасочващи се ракети, или ще скочат върху вас от някой от многото миниатюрни "трамплини" из нивата и ще ви стъпчат, мелето тече на пълни обороти и забавлението е невероятно. Заслужава си да се споменат и различните multiplayer режими - те започват от стандартния deathmatch, преминават през вариант на CTF (отново нещо невиждано в ония времена), и достигат уникални хрумвания като гоненица, която има варианти със и без оръжия. Има и режим, в който за трудни фрагове във въздуха се дават допълнителни точки - акробатичните изпълнения в играта се поощряват, при това не само в мултиплейър. История в соловата игра има, но тя няма почти никакво значение. Важното е, че накрая ще ви се удаде възможност да убиете Tom Hall :). Дори само това е достатъчен аргумент да изиграете ROTT, а ако го направите, ще се изненадате колко забавна и оригинална може да бъде една почти 9-годишна игра.

Apogee Software

Историята на една легенда

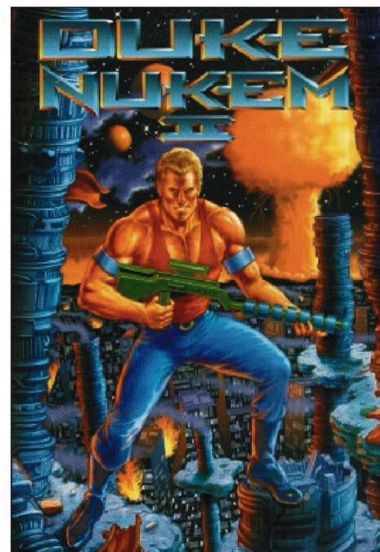
Няма две мнения по въпроса, че Apogee Software е една от най-великите гейм-компании, съществували някога. Дори и игри като Kroz и Supernova да не ви говорят много, споменаването на легенди като Commander Keen, Wolfenstein 3D и Duke Nukem със сигурност ще ви накара да се сетите за коя компания става въпрос.

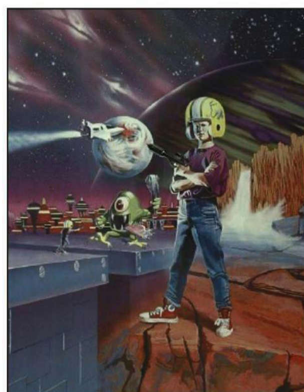
Георги Даскалов
g_daskalov@mail.bg

Началото е поставено през далечната 1987 г. с играта Kingdom Of Kroz, разработена от Scott Miller, който е и президент на компанията. При това текстово екшън-приключение (само не си представяйте нещо като Tomb Raider) Apogee за пръв път прилага практиката игрите да са разделени на няколко отделни епизоди, като един от тях да се пуска като shareware. Тази практика се превръща в запазена марка на фирмата и по-късно се усвоява от болшинството други компании, като води до появата на познатите в днешни дни демо-версии на игрите. Kingdom Of Kroz се счита и за първото PC-заглавие с вградени cheat-ове. Следват три години, през които Apogee започва да работи с други разработчици, които споделят идеята, че чрез shareware-системата, приложена при Kingdom Of Kroz, могат да се печелят пари. През 1990 Apogee издава първата игра от Commander Keen сериите – Invasion of the Vorticons. Тя представлява и първият съвместен проект на основателите на id Software – Tom Hall, John Carmack и John Romero, които по това време работят заедно за Softdisk.

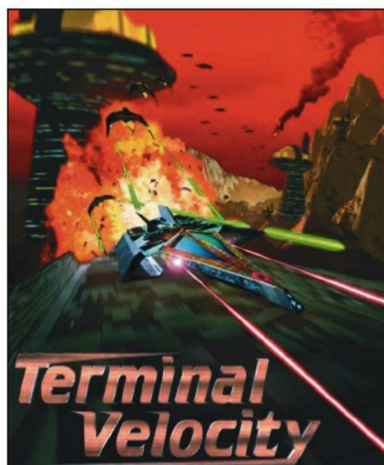
Следващата година също се оказва успешна за сътрудничеството между Apogee и id – Scott Miller убеждава триото да направят 3D-игра за Apogee. Така се ражда идеята за Wolfenstein 3D, която излиза през 1992, след като Apogee помага на id да се справят с ангажиментите си към Softdisk, за да могат да работят по проекта. През 1991 обаче Apogee пуска на пазара друга бъдеща легенда – първата версия на Duke Nukem, която все още е само в две измерения, но това не й пречи да стане хит и да си съперничи по продажби с излезлия по-късно и несъмнени по-комплексен в техническо отношение Wolf 3D. През същата година към компанията се присъединява като съсобственик George Broussard, дългогодишен приятел на Scott Miller. През 1993 Tom Hall, един от тримата основатели на id напуска компанията и се присъединява към Apogee, за да оглави екипа, работещ по продължението на Wolfenstein, което по-късно обаче излиза под заглавието Rise Of The Triad. През тази година излиза и все още двуизмерната втора част на Duke Nukem.

Следващата година, 94-та, е маркирана от пускането на пазара на изненадващо успешното екшън-заглавие Raptor, както и създаването на 3D Realms Entertainment – подразделението на Apogee за 3D-игри. Обявени са няколко нови игри, базирани на Build енджина: Duke Nukem 3D, Shadow Warior, Blood и Ruins, като правата за последните две в последствие са продадени на разработчиците им, съответно Monolith Studios и Playmates Interactive. През декември 1994 на пазара се появява и Rise Of The Triad, който е първата игра, включваща т.нар. parental lock, който позволява въвеждането на парола, ограничаваща достъпа на децата до кървавите гледки на екрана. През 1995 се появява първата игра, носеща логото на 3D Realms – разработваният от Terminal Reality екшън-симулатор Terminal Velocity, в който геймърите могат да се насладят на невероятна 3D за онова време графика и да изпробват пилотските си умения. През 1996 следва и най-емблематичното за 3D Realms заглавие -









ЛЮБОПИТНО

■ Ето и няколко от по-интересните работни заглавия на игри на Apogee/3D Realms (някои от тях са били продадени на други компании преди да бъдат издадени):

Истинско заглавие	Работно заглавие
Death Rally	Hi-Speed
Rise of the Triad	Wolfenstein 3D: Part II
Raptor: Call of the Shadows	Mercenary 2029
Max Payne	Dark Justice & Max Heat
Shadow Warrior	Ninja Master
Terminal Velocity	Velocity Brawl
Blood	Horror 3D
Descent	Inferno
Wolfenstein 3D	Castle Ochtenstein, Luger's Run, The Fourth Reich, Adolph's Bane, Hard Cell и др.

Duke Nukem 3D

Играта превръща едноименния герой в легенда и печели милиони фенове. През 1996 излиза последната игра под логото на Apogee Software – Stargunner, след което в началото на 1997 Apogee създава Pinnbal Wizards, подразделение специализирано в направата на pinnball-игри. В следващите години 3D Realms издава последната игра, базирана на Build енджина – Shadow Warrior (1997), множество допълнения към Duke Nukem серията, сред които Duke Nukem: Atomic Edition (1996), първия 3D-екшън с ботове, и Duke Nukem: Manhattan Project (2002) – аркаден екшън в стила на първите две части на Duke с триизмерна графика, както и мега-хита Max Payne. Така Apogee Software остава жива дори и до днес, когато от 3D Realms чакаме ("when they are done":)) Duke Nukem Forever и Max Payne 2.

ЛЕДЕНА ЕПОХА

■ Оригинално заглавие: Ice Age ■ Премиера в България: 28 март 2003 г.
■ Разпространител: Александра ■ Режисьор: Крис Уедж ■ Времетраене: 85 минути







Триизмерните анимационни филми съществуват отдавна. Но до появата на Final Fantasy отношението към тях беше белязано от голямо безразличие. Време е да поправим тази несправедливост. В тази статия ще ви разкажа за най-новото 3D-филмче, което ни очаква – Ice Age.

Веселин Жилов
sizyfus@abv.bg

Ice Age е учебник за това как трябва да изглеждат героите на един триизмерен анимационен филм. Типажите са далеч от студеното съвършенство на Final Fantasy (то поражда само безразличие). Но те са много далеч и от полуреалистичния "Шрек", и от опростения, инфантилен стил на PIXAR.

Откриващата сцена на филма започва с една катерица (поне на това успях да я оприлича), която сякаш е герой от анимационно филмче на Warner Bros. Впечатлението ни се затвърждава както от пейзажа, така и от постъпките на самата катерица. Тя пада от огромни височини, смачкват я 16-тонни тежести и т.н. Катерицата в Ice Age изпълнява ролята, която е отредена на свинята в "Черна котка, бял котарак" на Костурица.

В крайна сметка камерата стига до огромна върволица от праисторически животни, които се преселват да живеят другаде – ледниковият период започва! Тук забелязах две неща. Първото е, че поради нараснала изчислителна мощ на машините, аниматорите с голямо усърдие включват във филмите си всичко космато и рунтаво, което не са могли да сложат в предишните си творения. А второто нещо, което осъзнах, е, че Ice Age не е само няма комедия в духа на Warner Bros; тя има и сериозен сценарий.

В общи линии главните герои са трима – ленивец (неудачник), самотен и депресиран мамут с тъжно минало (външно прилича на Фил от "Кро"), и един саблезъб тигър, чиято мотивация да бъде с останалите е доста съмнителна... Щях да забравя, добавете и едно човешко дете! Странна компания, нали?

Има теория, че човекът е станал разумен, именно защото е най-голямото биологично недоразумение.

Героите са срам за майката природа

и точно това ги прави толкова готини.

В сценария има изключително добри попадения. Например саблезъбите тигри се канят да нападнат човешкото село. "Аха, ето ги "лошите" – мисля си аз. Оказва се обаче, че хората са избили немалко саблезъби тигри, за да си направят дрехи.





Тук трябва да отбележа, че в този анимационен филм наистина се умира. Понякога това е проява на черния хумор на авторите – като например сцената с откачените птици, които се самоубиват в големи количества. В други моменти смъртта е трагична, какъвто е случаят с майката на едно човешко хлапе. Разбира се, смъртните сцени остават зад кадър и са оставени на въображението на зрителя. Смъртта витае и над героите – също като в "Динозавър" на Дисни е ясно, че рано или късно динозаврите (в случая – мамутите) ще умрат. Но филмът като цяло е весел и в него има страхотни шеги.

В Ice Age има и някои много готини екшън сцени; като под "екшън сцени" не разбирам само битки между животни (и хора), а и разни динамични jump'n'run ситуации като пързаляне по пода на ледена пещера, скачане по нестабилни платформи над реки от лава и т.н.

Единственият недостатък на филмчето е, че на моменти ми прилича на поредното холивудско клише. Досаден неудачник се присъединява към асоциален депресар... Хищник поставя природата си под съмнение... Това не съм ли го гледал вече? Впрочем подобен проблем (с клишетата) има и Шрек. Странното е, че според един колега от конкуренцията Шрек изненадвал зрителя много повече от Таласъми ООД. Според мен е точно обратното, но както и да е.

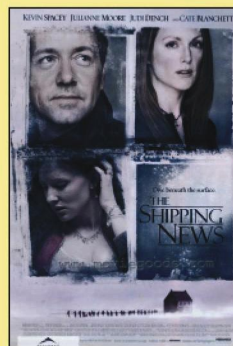
Филмът доста се забави с премиерата си в България (спомням си, че рекламният му трейлър, заедно с този на Minority Report, вървеше по кината по времето на Star Wars 2). Очаква се Ice Age да излезе в най-скоро време. В момента, в който пиша това, анимацията се озвучава на български от артистите Христо Мутафчиев, Николай Урумов, Георги Тодоров и др.

НОВО НА DVD

МЕСТНИ НОВИНИ

След семейна трагедия, Куойл (Кевин Спейси) напуска Ню Йорк заедно с дъщеря си и заживява в стара фамилна къща в малко рибарско градче. Намира си работа в редакцията на местния вестник, влюбва се в очарователна жена (Джулиан Мур) и постепенно това красиво, вълшебно място го преобразява... минало и настояще се преплитат във вдъхновяващо пътуване към себеоткриването и втория шанс.

Адаптация по романа на Е. Ани Прулкс, награден с "Пулицър".





Времетраене: **111** мин.

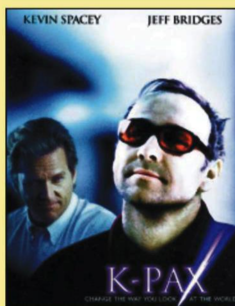
ДОПЪЛНИТЕЛНИ МАТЕРИАЛИ

- Филм за филма
- Фотогалерия

КЕЙ ПАКС

Двукратният носител на Оскар Кевин Спейси и Джеф Бриджис участват в тази завладяваща история за мистериозен странник – чудат, чаровен, луд...

Странникът, сякаш се появява отникъде. Претендирайки, че идва от далечната планета Кей Пакс, той е изпратен в психиатрична клиника. Докато лечението не успява да промени настойчивостта му, че е гост от друг свят на мисия за отриване на факти, д-р Пауъл все повече се удивлява от пациента си...





Времетраене: **120** мин.

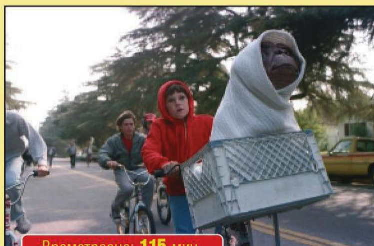
ДОПЪЛНИТЕЛНИ МАТЕРИАЛИ

- Отпаднали сцени
- Алтернативен край
- Сториборд
- Фотогалерия на "Кей Пакс"
- Нинореклама
- Бележки за продукцията
- DVD - Rom екстри
- DVD новини

ИЗВЪНЗЕМНОТО

Малко извънземно, изгубено на три милиона светлинни години от дома. Самотно десетгодишно момче, което иска да го прибере вкъщи. Два живота, променени от приключение извън времето, и приятелство, което не признава земните граници. Потопете се в един от най-любимите филми на всички времена.

Носител на четири награди Оскар, ИЗВЪНЗЕМНОТО е забавно, трогателно и незабравимо преживяване.



Времетраене: **115** мин.

ДОПЪЛНИТЕЛНИ МАТЕРИАЛИ

Диск 1:

- Английски за хора с увреден слух
- Представяне от Стивън Спилбърг

Диск 2:

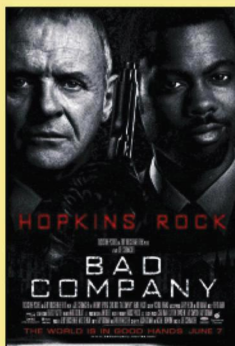
- "Еволюция и създаване на Извънземното" - док. филм
- Музиката на Джон Уилямс
- "Отново заедно"
- "20-годишен юбилей"
- "Дизайн, фотографии&маркетинг" - реклама
- Реклама на играта "E.T."
- "Изследване в Космоса"
- Реклама на други филми

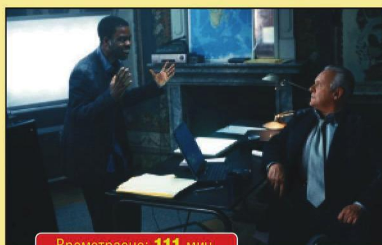
ГАДНА КОМПАНИЯ

Носителят на Оскар Антъни Хопкинс и неудържимият Крис Рок ще ви запалят по шпионските игри с екшън-комедията ГАДНА КОМПАНИЯ.

Опитен агент от ЦРУ (Хопкинс) трябва да вербува мошеника Джейк Хейс (Рок) след като неговият брат близнак е убит при служебна мисия. От Прага до Ню Йорк, преследването е започнало... а сделката става все по-гадна.

Субтитри: Български, Английски, Полски, Чешки, Унгарски, Турски





Времетраене: **111** мин.

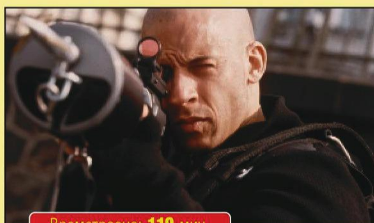
ДОПЪЛНИТЕЛНИ МАТЕРИАЛИ

- "В гадна компания" - филм за филма

ТРИТЕ ХИКСА

Кейдж (Вин Дизел) е прочут търсач на силни усещания извън закона, който досега е бил смятан за недосегаем. Но е изправен пред две възможности: да проникне в безскрупулен руски престъпен кръг или да отиде в затвора. В екип с агент Гибънс, Кейдж се превръща в шпионин с кодово име: XXX. Сега тази нова порода агент със своя непризнаващ задръжки стил ще залови враговете на справедливостта в зрелищно и скоростно препускане, представено от режисьора на хита "Бързи и яростни".





Времетраене: **119** мин.

ДОПЪЛНИТЕЛНИ МАТЕРИАЛИ

- Коментар на режисьора Коен
- Отпаднали сцени
- "Дневник на продукцията"
- "На скорост с Трите хикса"
- "Светът на Трите хикса"
- "Мощта на Дизел"
- "Визуалните ефекти"
- Филмографии
- "Adrenaline" - музикален клип

KILL BILL

Куентин Тарантино отдава своята почит към бруталните и кървави филми с бойни изкуства

■ Премиера: септември 2003 ■ Разпространител: Miramax ■ Сценарист и режисьор: Куентин Тарантино
■ Участват: Ума Търман, Дейвид Карадайн, Майкъл Медсън, Луси Лиу, Дарил Хана

В "Къщата на сините листа" се разиграва невиждана касапница. Дансингът на гъзарския нощен клуб в Токио е покрит с телата на разчленени якудза убийци. Стройна блондинка с див поглед, облечена в опръскан с кръв сигнално-жълт анцуг, замахва със самурайския си меч, готвейки се да посече още три жертви. Тя скръцва със зъби. Якудзите насреща ѝ отвръщат със смръщени физиономии. След секунди, мечът се врязва в плътта и трите злодеи политват назад, строполявайки се шумно върху една дървена преграда.

Никола Икономов
da7boss@hotmail.com

Макар че това описание сигурно навежда на мисълта за някой японски аниме-филм, става въпрос за най-ефектната сцена в новия филм на Куентин Тарантино. В нея героинята на Ума Търман се изправя сама срещу 76 маскирани убийци едновременно. След шестгодишна пауза култовият режисьор найсетне е подготвил своето грандиозно завръщане с "Kill Bill", история за безпощадно отмъщение, вдъхновена от бруталните азиатски екшън филми от "старата школа". С предишните си шедьоври "Глутница кучета", "Криминале" и "Джаки Браун" Тарантино положи началото на нова епоха в американското кино, създавайки неповторим стил на правене на филми, който не престава да вдъхновява творците. С "Kill Bill", любимият ми режисьор отново е на път да създаде нещо уникално, нещо невиждано, което аз лично вярвам, ще затъмни дори предишните му постижения.



Куентин Тарантино и неговата "Булка"(Търман).



Ума Търман играе "Булката", убийца, която се събужда от кома и тръгва на отмъстителен кръстоносен поход срещу гангстерския бос Бил.

Отмъщението на Булката

"Kill Bill" (Убий Бил) разказва историята на Булката (Ума Търман) – най-добрата професионална убийца, членуваща в специален женски отряд от атентаторки. Един ден тя бива простреляна на собствената си сватба от бившия си работодател и любовник – гангстерският бос Бил (Дейвид Карадайн). Когато се събужда от петгодишна кома, единствената ѝ мисъл е да си отмъсти жестоко на убийците, превърнали собствената ѝ брачна церемония в кървава баня, като ги избие безпощадно до крак. Булката тръгва на кръстоносен поход срещу бандата на Бил и едно мултинационално трио от кильорки а ла "Ангелите на Чарли", наречено Deadly Viper Assassination Squad, което се състои от Луси Лиу (О-Рен Иши с прякор Cottonmouth), Дарил Хана (Ел Драйвър или California Mountain Snake) и Вивика Фокс (Вернита Грийн, наречена още Cobra). Целта на нашата героиня, разбира се, е да докопа на финала Бил и да го накара да съжалява, че се пръкнал.

Когато опре до избора на актьори, Куентин Тарантино е един от онези редки режиьори, които вместо да залагат на най-актуалните холивудски звезди, винаги успяват да изровят отдавна забравени кино-фосили и да ги поставят в толкова подходящи и ярки роли, че да им гарантират втори професионален ренесанс. С "Криминале" Тарантино възроди кариерата на Джон Траволта, популяризира Самюел Л. Джаксън и увековечи Ума Търман в най-незабравимата ѝ роля. Сега, когато прекрасната Ума отново се намира в застой, ролята на Булката, която Куентин е написал специално за нея, ще ѝ осигури триумфалното завръщане като кино-богиня. Изборът на Дейвид Карадайн (звездата от култовия сериал през 70-те и 80-те Кунг Фу) за ролята на Бил също е изключително попадение. Той просто е човек, който съвсем естествено се вписва в концепцията на Тарантино за правене на филми. Интересна роля е поверена и на набиращата популярност Луси Лиу като О-рен Иши, кралицата на Токио. Сексапилната актриса с опит в бойните изкуства (практикува кали-ескрима-силат) все повече и повече перфекционира ролята си на задължителната садистична азиатка. В "Kill Bill" ще видим и ветерани от предишните филми на режисьора – симпатягата Майкъл Медсън отново се завръща в бандата на Тарантино след "Глутница кучета", а се говори, че в снимките ще се включи и незаменимият "Mr. Cool" – Самюел Джаксън.

"Без да се хваля, мога да ти кажа, че това е най-качественият меч, който някога съм изработвал. Ако по време на твоето пътешествие срещнеш Бог, Бог ще бъде посечен."

Как се прави най-великата бойна сцена в киното

Знаменитият режисьор правилно се е ориентирал да снима основно в родината на кунг-фу филмите. Макар че някои сцени са заснети в Мексико и Щатите, повечето от азиатските сцени, включително и тези, в които действието се развива в Япония, са снимани в Пекин, в студиото на Мао, което е било построено, за да бълва пропагандни филми. Тарантино признава, че реализацията на епизода в "House of Blue Leaves", в който Търман разчленява общо 76 маскирани убийци е най-голямото предизвикателство досега в режисьорската му кариера. Той иска тази сцена да е това за кунг-фу боевете,



Луси Лиу е О-Рен Иши, Кралицата на Токио, член на т.нар. Deadly Viper Assassination Squad и лидерка на Лудите 88 якудзи.

Ума Търман се изправя сама срещу 76 якудза убийци в токийски нощен клуб. Тарантино иска тази бойна сцена да стане "най-великата, която някога сте виждали".





Майсторът на бойните изкуства Юен Во-Пинг обсъжда хореографията с Тарантино. Асистентът на Юен казва: "Най-трудното бе да си припомним всички тези бойни стилове, които не сме използвали от 20 години".

което беше незабравимият момент с хеликоптерите ("Полета на Валкириите") от "Апокалипсис сега" за военните филми. "Тази сцена или ще е най-великото нещо, което някога е правено в тази насока, или ще си ударя главата в тавана на собствения си талант" – остроумно отбелязва Куентин.

Всичко в тази продукция, практически всеки елемент от "Kill Bill" е вдъхновен от старите martial arts-класики и от азиатското кино. Така например една от сцените ще бъде заснета в примигващото черно и бяло като във филмите за "Годзила", а на много места ще се използват похвати от японското аниме като напр. подчертаването на очите на героите. Тарантино дори изпратил на своя оператор, носителя на Оскар Боб Ричардсън ("Взвод", "Джей Еф Кей", "Уол Стрийт") списък със задължителни самурайски филми и класики на братята Шоу като "Петте пръста на смъртта" и "Едноръкият боец", за да придобие представа какво се изисква от него по отношение на визията.

Китайският метод

Куентин Тарантино е избрал да направи филма си по това, което той нарича "китайският начин". Първо, това означава пълна липса на дигитални ефекти. "Тез' лайна изглеждат добре, но си личи, че ги е правил компютър" – коментира Тарантино. Където е могъл, той се е опитал да пресъздаде приспособленията, които неговите предци, легендарните кунг-фу режисьори са прилагали в миналото. На човешки език това означава например използването при снимките на архаични приумици от рода на китайски кондоми, пълни с изкуствена кръв. Актьорите просто ги пукат в сюблимния момент и така се получава нужната кървава баня. Фанатизираният киноджия Куентин иска всичко да си е на мястото – до последната капчица кръв: само за сцената в House of Blue Leaves са нужни 100 галона от алената течност, за да може той автентично да ни припомни филмите, към които отдава почитта си. За целта неговият екип по специалните ефекти разполага с набор от фалшива кръв, чиято колоритност си съперничи с тази на интернационалния екип на снимачната площадка. Тарантино казва, че е много стриктен по отношение на кръвта и затова използва различни смески според сцената. "Не искам кръв като от филм на ужасите. Искам самурайска кръв. Не можеш да излееш някакъв бутафорен малинов сироп за палачинки върху самурайския меч и да изглежда добре. Трябва да имаш от специалния тип кръв, от онази, която виждаме само в самурайските филми."

Разбира се, има и по-практична причина, защо Тарантино избягва холивудските методи. "Китайският начин" просто е много по-евтин. Снимките в Пекин излизат два пъти по-малко, отколкото в американските студия. Освен това по чисто логистични причини е много по-лесно и финансово удобно да събереш на едно място най-добрите майстори на бойните изкуства. Така например за проекта е привлечен най-големият martial arts специалист – майстор Юен Ву-Пинг, известен на международната публика със своята работа над "Тигър и дракон", а също и като човека зад кунг-фу сцените от "Матрицата". Той ще хореографира кунг-фу сцените в "Kill Bill", възраждайки бойни стилове, използвани преди 20 години в разцвета на хонг-конгското кино. Друга легенда на азиатското кино – Сони Чиба пък едновременно участва във филма и е отговорен за обучението по самурайските техники. Японецът Чиба, познат от култовите класики "Уличен боец" и "Завръщането на уличния боец" (едни от най-безкомпромисните и брутални бойни филми въобще) ще играе самураят Хатори Ханзо, който изработва "Меча на отмъщението" за Булката.

Възхвала на азиатското кино

Идеята за Kill Bill се ражда по време на един среднощен телефонен разговор между Тарантино и Търман по време на снимките на "Криминале" през 1993. Куентин успява да напише не просто сценарий, а истински ферман – повече от 220 страници, което му отнема близо две години. По-голямата част от въпросния сценарий е посветена на педантичното описание на бойните сцени до най-малките детайли, както и на най-гнусното бурканче с вазелин в историята на киното. Въпреки двегодишния си труд и хилядите подробности в сценария, Тарантино е доразвивал филма в процеса на снимките и е импровизирал при всяка възможност, още нещо, което сродява работата му с тази на китайските режисьори. Така например много забавни идеи и гегове са се родили по време на разговорите му с Юен Ву-Пинг (който всички наричат просто "Майстора"). В Холивуд такъв подход би бил напълно невъзможен.

Когато филмът е готов през септември 2003, е много вероятно по-голямата част от публиката да не успее да разпознае алюзиите към азиатското кино, още повече кунг-фу жанра и всички останали филми, пред които се прекланя маестрото (пр. спагети-уестърните). И дали повечето кино-зрители ще успят да оценят истински липсата на хорър-кръв в самурайските сцени?! "Правя този филм за себе си" – ухилено казва Тарантино. Впрочем тази гледна точка е може би най-сигурният гарант, че филмът ще е изключителен. Наистина, най-много със сигурност ще го оценят истинските киномани, онези, които не просто харесват това изкуство, а го обожават във всичките му възможни превъплъщения и които потръпват от радост докато четат тези редове. Въпреки всичко смятаме, че масовият зрител също ще бъде впечатлен от "Kill Bill" (дори да не е гледал нито един от азиатските филми, пред които Тарантино се прекланя), просто защото няма да е виждал нищо подобно.

ФАКТИ

Още през пролетта на 2003 Miramax Books ще публикуват книгата на Тарантино "Kill Bill", която се базира на написания от него сценарий и така ще притъпят малко болката от мъчителното очакване на филма. Black Label Games пък са подписали договор да направят игра по Kill Bill за PC, която ще излезе през 2004, заедно с DVD-то на филма. Фирмата се прочу наскоро с "Enclave" за Xbox и с "The Thing", както и видеоигрите по "Властелинът на пръстените".

Първият асистент-режисьор Бил Кларк, копродуцентът Лорънс Бендър и Куентин на снимачната площадка.



3DMARK 03

За кого се правят програмите за бенчмарк и за мисленето твърде далеч в перспектива

■ Futuremark ■ www.futuremark.com/products/3dmark03/ ■ 1 GHz x86 compatible CPU, 256 MB RAM, DirectX 9, 32 MB Video ■ на CD2/DVD 30

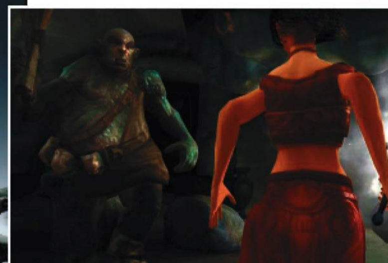
3DMark 03 е последното издание на популярната програма за бенчмарк, която за последните години се наложи като стандарт за тестване на производителността на персоналните компютри. Новата версия излезе и можете да я намерите на CD/DVD към настоящия брой.

Иван Георгиев
ivan-g@pcclub-bg.com

Преди да се захванете с инсталацията обаче, искам да ви предупредя, че новия 3DMark е поразличен от старите версии. Подзаглавието на програмата "The Gamer's Benchmark" ясно показва насочеността на софтуера – да ви покаже до каква степен конфигурацията на вашия компютър е годна да се справя с игрите, които, както знаем, стават и ще стават все по-капризни. Успява ли версията за 2003 г. да се справи със задачата си? И да, и не – истината е някъде по средата!

Като основен аргумент ще посоча системните изисквания. Нужно ви е PC с процесор поне на един гигахерц, 256 MB RAM и DX9-съвместима видеокарта с 32 MB RAM. Това са скромни изисквания на фона на настоящите върхови постижения при хардуера. От друга страна обаче, именно на машина с такива спецификации тестваме повечето от игрите за списанието и категорично мога да заявя, че не съм имал проблеми с пускането на новите заглавия. Нито Unreal 2, нито C&C Generals ми създават проблеми с насичания, а и не се налага да се лишавам от съществените им графични качества. В същото време гейм-тестовете на 3DMark се опитват да ме убедят, че съвременните игри ми вървят с 5-10 кадъра в секунда, което е много далеч от реалността!



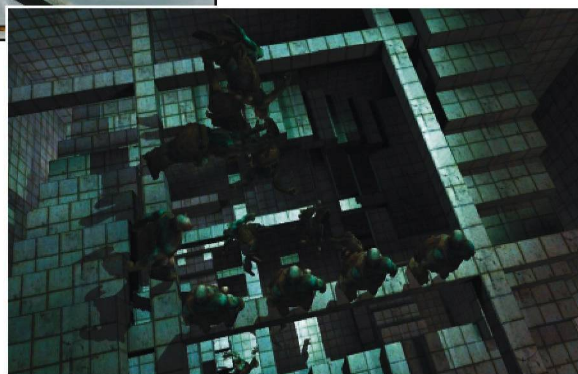


Ако гледате този екшън като слайдшоу, не значи непременно, че сте за ъпгрейд.

Тест с много детайлни движещи се обекти, съчетани с ефектни експлозии.

За мисленето в перспектива

Съвсем наясно съм, че сме в началото на годината и през идните месеци ще се появят игри, изискващи по-мощни процесори от стандартното на този етап базисно изискване за Pentium 800 MHz, както и ще са гладни за повече памет. Тук идва основното различие на 3DMark 03 спрямо по-старите издания – разделението на тестовете на такива с ниски и високи детайли. Във версия 03 такова разделение липсва, което води до депресиращи резултати за геймърите с компютри, които са с процесор по-слаб от 2 GHz. Логичният въпрос, който трябва да си зададем, е за кого се правят програмите за бенчмарк? За тези, които се чудят дали модерните игри ще им тръгват или за тези с последно поколение хардуер, при които е ясно, че при всяко положение всичко ще им върви по вода? Труден въпрос, който вероятно има повече от един верен отговор.

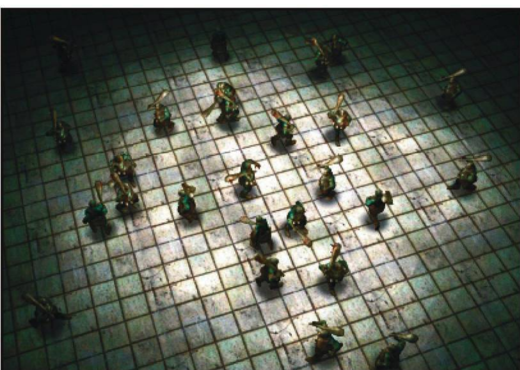


Този тест цели да покаже, че PC-геймингът става все по-скъпо удоволствие...

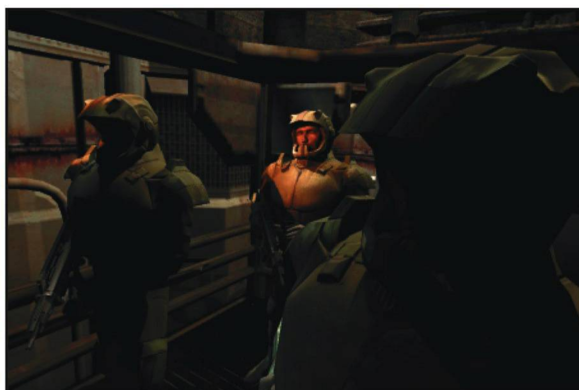
Какво все пак предлага 3DMark 03?

Основната му екстра е поддръжката на DirectX 9 – дотук добре – ясно е, че рано или късно всички правещи качествени игри разработчици ще се принудят да се съобразяват с него. Следват четири изключително красиви, но умопомрачително тежки гейм-теста, които са единственият сериозен проблем на бенчмарка, за който всъщност ставаше дума в статията. Смятам, че Futuremark са отишли твърде далеч в мисленето си в перспектива. Напълно убеден съм, че дори Doom 3 няма да е толкова тежък, колкото е тестът Battle of Proxycon, да речем!

За финал искам да внеса уточнението, че статията не цели да критикува новия 3DMark, а да даде утеха на тези, които ще получат шокиращо ниски резултати от бенчмарка. Спокойно, най-добрият тест за геймърите продължават да бъдат демо версиите на конкретните игри, които винаги можете да намирате на нашите дискове и да пробвате на компютъра си. В никакъв случай не допускайте 3DMark 03 да ви подтиква към прибързани и непредвидени ъпгрейди!

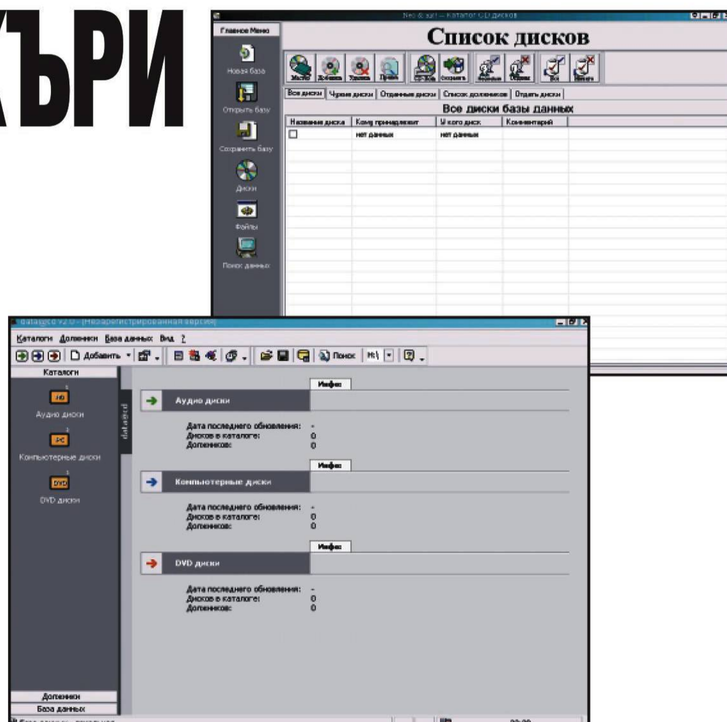


Тестът Vertex Shader много наподобява този от миналогодишното издание, но е по-тежък и с нови действащи лица.



Може би най-тежкият тест в 3DMark 03. Съмнявам се, че дори Doom 3 може да му бъде конкуренция!

ДИСКОВИ МЕНИДЖЪРИ



В последно време броя на хората с записвачки нараства бързо и затова младо и старо е заринато от дискове. По тази причина, някои от нас все повече и повече са принуждавани да записват по листчета или по-лошото да помнят на ум, какво има на всеки от дисковете. Ще разкажа как най-лесно и бързо да подредите своите стотици дискове с помощта на едни много полезни и приятни програмки – тъй наречените диск мениджъри.

Красимир Янков
gambit_213@hotmail.com

Този тип софтуер не е много популярен в нашата китна родина, но за сметка на това почти на всяко западно PC има инсталиран такъв. Много голямо присъствие на този «пазар» имат братушките от Русия. В повечето случаи програмите са безплатни, а останалите западни имат trial версии, колкото да покажат на какво са способни. Ще ви представя 6 мениджъра, като ще им давам крайна оценка, базирана на функционалността, степента на трудност за използване и интерфейс. Все пак за да ви хареса едно нещо, трябва да изглежда добре, нали?

Advanced Disk Catalog

http://elcomsoft.com/adc.html
Лиценз: Пробно копие, с някои ограничения.

Програмата има многоезикова поддръжка и в нея е включен български език, който прави софтуера безкрайно лесен за овладяване. Може да "изважда" цялото "дърво" от директории на диска, да прави резервни копия на базите данни, както и да създава каталози на дискети с важна системна информация. От audio CD-та може да се свързва със CDDB, за да идентифицира самите песни. Работи само ако имате оригиналното CD D:. Интерфейсът е доста опростен и постен.
Оценка: 8/10

Catalog Max

http://www.lionmax.com
Лиценз: unknown.

Може би най-добре изглеждащата програма! Поддържа само английски език, а възможностите са същите: можете да правите каталози на CD-та, дискети, но и на цели твърди дискове! Присъства и доста полезната опция, да принтирате "дървото" от директории, барабар с всички файлове, за да ви е винаги под ръка. Тук присъстват готови категории, т.е. можете да си онагледите колекцията за още по-лесно търсене. Има възможност за търсене на файл, която е полезна, ако знаете кой е файлът, но не знаете кой е дискът ;).
Оценка : 9/10

CD Organizer

http://romansoft.da.ru
Лиценз : unknown.

Ужасен интерфейс! Фонът е някаква абсолютна мацаница, бутоните изглеждат добре... ако бяха направени през 1995! Абсолютно същата функционалност като другите две, само че трябва да добавяте всички файлове на ръка! Бавно и мудно. Не ви препоръчвам тази програма, освен ако не сте мазохист.
Оценка : 5/10.

Data Base Disk Info (DBDI)

Web страница: няма
Лиценз: freeware.

Интерфейсът е лесен и интуитивен. Езикът е руски, което допълнително улеснява ползването. Тук най-забележителната възможност освен самото каталогизиране е, че можете да си направите "черен списък" с хората, които не са ви върнали диск в определен от вас срок. Например дали сте диск на Пешо. Той не ви го е върнал в посочения от вас срок и програмката ви алармира да си го вземете. Ако пък вие не сте върнали Пешовия диск, автоматично този диск се пренася в категорията "Не върнати". Може и да смените имената на категориите, например от руски да ги направите на български, за по-прегледна колекция.
Оценка: 10/10

CD Winder

http://cdwinder.de
Лиценз: Shareware.

Най-простата програма. Можете да каталогизирате само дискове, а и в тази версия броят им е ограничен до 25. Абсолютно прост външен вид, няма нито един бутон, само падащи менюта. Не си заслужава.
Оценка : 4/10.

Data@Cd

http://www.lazernet.ru
Лиценз : unknown.

Най-добрата програма съществуваща за тази цел! Интерфейсът е прекрасен, напомня много на Outlook, а цветовата гама е избрана професионално. Всеки бутон е изрисуван перфектно и ви е приятно само да разглеждате програмата. Тя е единствената, която може да каталогизира DVD дискове автоматично, т.е. да вади файловата им структура. Списък на раздадени дискове също присъства, но не е толкова добре развит, колкото в DBDI. За съжаление не можете да създавате бази данни с дискети или хард дискове, но в днешно време дискетата все по-рядко се използва като носител.
Оценка : 10/10.

Моят личен избор е DBDI, заради много развитата система на длъжници, както и заради опростения интерфейс. Оставям на вас възможността да поекспериментирате и да изберете мениджъра, който най-добре подхожда на вашите нужди.

BS Player

■ www.bsplayer.org

Генко Велев
g_velev@pcclub-bg.com

Има десетки различни софтуери за гледане на филмчета. Различават се по това, че някои са по-малки и удобни, други могат да възпроизвеждат повече формати, трети просто са лоши, а за четвърти се иска три години разучване на интерфейса. Има дори и шампион – една програма, която е тежка и огромна, стартира се бавно и ви залива с поток реклами, работи зле и прави много грешки, като при това с наслада ви тика в носа възможно най-глупавите съобщения. Няма да и споменавам името – и без това всички знаят за какво става въпрос :-)

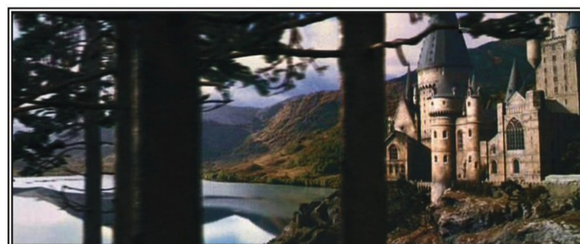
Има обаче програми и като BSPlayer! Тази миниатюрна програмка е мой безспорен фаворит вече повече от година. Може да си я инсталирате от дисковете към списанието и ако досега не сте чували за нея, ви уверявам, че трябва веднага да наваксате този пропуск! Ето няколко от многобройните ѝ предимства:

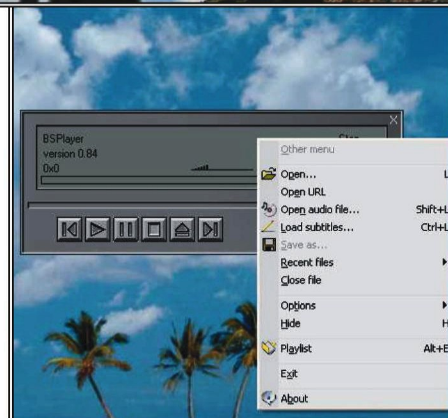
1. Поддържа всички филмови формати (без Real Media по легални причини), при това работи безупречно и безпогрешно!
2. Малка – цялата програма може да се събере дори и на дискета.
3. Стартира се бързо и не се опитва да ви пробута рекламни глупости!
4. Има невероятно опростен интерфейс, лесна и удобна за работа.
5. Поддържа менюта на цял куп езици, включително и такива екзотики като български.
6. Помислено и за тези, които все пак си държат на многобройните опции – десен клик където и да е върху панела на стартираната програма открива първото меню с настройките, откъдето може да заредите файл със субтитри или да си сложите "skin" по желание (на сайта на производителя има много "кожи" за free download). А десен клик върху прозореца на стартиран филм пък отваря второ меню, което вече дава допълнителни опции относно самото възпроизвеждане.

Въобще, ако някога гледате филми на монитора си във друг формат освен DVD, то програмата BSPlayer е единствената програма, която би ви била нужна!

TURBO

■ И сега едно малко бижу - само 51 kB. Тази програма е способна да промени общата скорост на компютъра ви при това с пъти - дори и десет, двадесет пъти! Не си правете обаче грешни сметки - "Имам 1GHz процесор, сега с Turbo все едно ще е цели 10 GHz"! Защото програмата действително променя скоростта, но не нагоре, а надолу :-) И би трябвало вместо "Turbo" да се нарича "Охлюв"! За какво ни е тази програма ли? За едно-единствено нещо - за да можете да стартирате стари игри и програми на съвременното си PC. Това няма да е необходимо на повечето от вас, но знам, че има и читатели, които много ще се израдват на една такава програма! Необходимо ли е да добавям още, че освен компактна, тя е лесна за използване и работи под Win95, Win98, Win NT, а аз преди малко я тествах и под Win Xp!









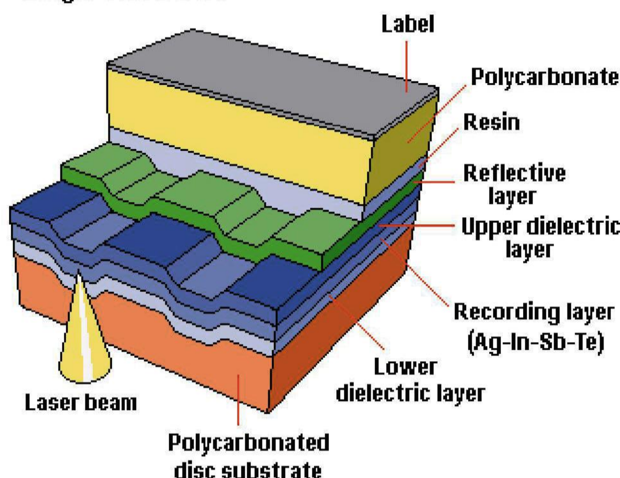


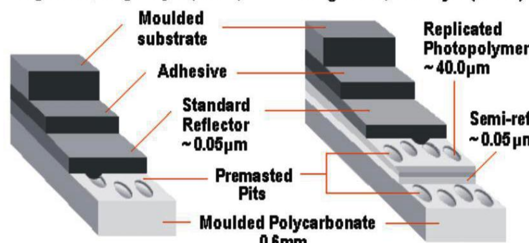
DVD-технологията под лупа

Наближава ли смъртта на CD-тата?

Спомняте ли си какво се случи с дискетите? Бяха тотално изместени от компакт-дисковете, които спестяваха на потребителя разправията с инсталирането на софтуер, раздробен и разхвърлян върху една камара дискети. В днешни дни можем да наблюдаваме началото на нова "смяна на стражата" – CD-тата вече не предлагат достатъчно място, и много компании и списания са принудени да използват по няколко диска, за да задоволят изискванията на потребителите. Поради тази причина компакт-дисковете в близкото бъдеще има опасност да споделят съдбата на "изчезналите флопита". Какво ще ги измести? DVD-дисковете вече се наложиха на пазара като единственото решение. PC Club отново е на гребена на вълната и ви предлага да се убедите лично в достойнствата на новите носители.

Георги Даскалов
g_daskalov@pcclub-bg.com



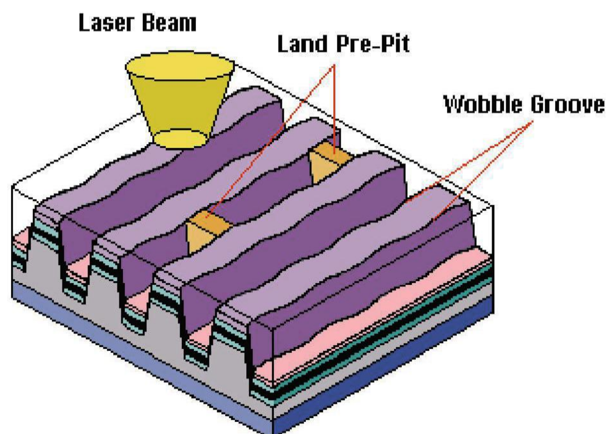


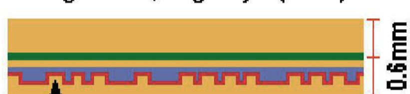
ВИДОВЕ DVD ДИСКОВЕ
DVD-5:
● Брой на страните: 1
● Брой на слоевете: 1
● Капацитет: 4.7GB
DVD-9:
● Брой на страните: 1
● Брой на слоевете: 2
● Капацитет: 8.5GB
DVD-10:
● Брой на страните: 2
● Брой на слоевете: 1*
● Капацитет: 9.4GB
DVD-18:
● Брой на страните: 2
● Брой на слоевете: 2*
● Капацитет: 17GB
(* - За всяка страна)

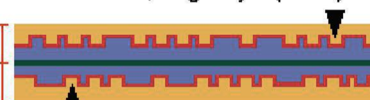
Какви точно са те? За да си отговорим на този въпрос, трябва да разгледаме историята и принципите на технологията. В началото на 90-те няколко компании, сред които Toshiba, Sony, Philips и Time Warner, започнаха разработката на новия стандарт с идеята да предложат на потребителите възможност за количествено и качествено подобрение на мултимедийните възможности, предоставяни от компактдисковете и видеокасетите. Абревиатурата DVD означава Digital Video Disk, като напоследък все по-често се използва и далеч по-вярното Digital Versatile Disk (versatile – универсален, гъвкав, от англ.). Защо пък универсален? За разлика от CD-тата, които съчетаваха възможности единствено за запис на данни и качествен звук, DVD-дисковете освен тези две неща предлагат достатъчно голям капацитет, за да могат да поберат пълнометражен филм с перфектно качество на картината и многоканален звук. Но преди да разгледаме по-подробно стандартите за звука и картината на DVD-филмите, нека видим как е възможно носител със същите физически размери като обикновено CD да побира многократно повече информация. Както може би знаете, и при двата вида носители данните се съхраняват под формата на вдлъбнатини в алуминиевия слой на диска, подредени спираловидно. Най-елементарният способ за увеличения капацитет на DVD-тата естествено е четирикратно увеличената плътност на записа – размерът на отделните вдлъбнатинки е по-малък и така на същата единица площ от повърхността на диска могат да се съхраняват повече данни. Истинските иновации при DVD-тата обаче са възможностите за

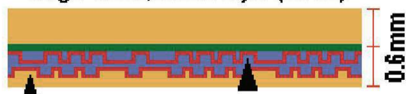
двуслойни и двустранни носители

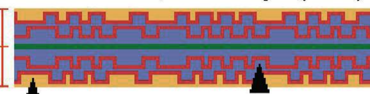
Четенето на данни от два слоя данни без единия да пречи на другия е възможно поради прозрачността на горния слой – така за разчитането на данните от долния слой е нужно единствено лазерът да промени фокуса си. Поради технологични ограничения вторият слой не може да има толкова голяма плътност на записа както първия, за това и двуслойните едностранни дискове имат малко по-малък капацитет от двустранните еднослойни такива. Възможността за произвеждането на двуст-





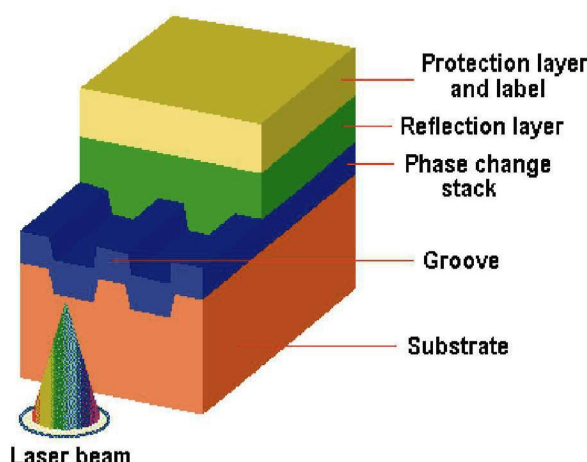


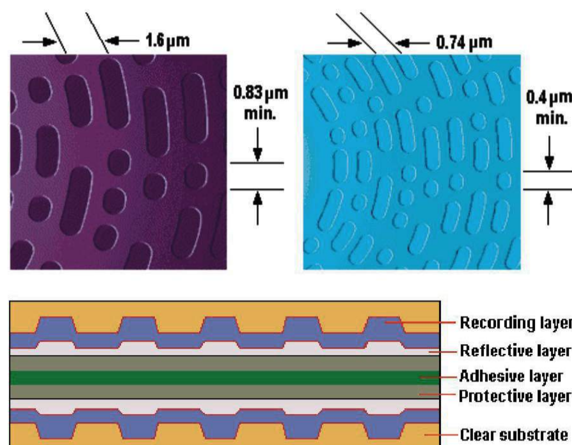




substrate ■ adhesive ■ lacquer ■ reflective layer

ранни носители се дължи на факта, че при едностранните такива за запис на данните се използва само половината от общата дебелина на диска, която е 1.2 мм. При двустранните носители просто се добавят един или два слоя с данни и в другите 0.6 мм. Възможни са следните варианти на DVD-дисковете – едностранен еднослоен, с капацитет 4.7 GB (известен още и като DVD-5), едностранен двуслоен, с капацитет 8.5 GB (DVD-9), двустранен еднослоен, с капацитет 9.4 GB (DVD-10) и двустранен двуслоен, с капацитет 17 GB (DVD-18). Освен тези четири формата, DVD-дисковете могат да се разпределят и в пет други разновидности: DVD-Audio, DVD-Video, DVD-ROM, DVD-R, DVD-RAM (еквивалентни технологии са DVD-RW и DVD+RW). DVD-ROM дисковете използват файловата система UDF Bridge, като UDF значи Universal Disk Format. UDF Bridge се различава от UDF по съвместимостта с ISO9660 – системата, използвана при стандартните CD-та, като причината да се използва такъв хибриден стандарт е нуждата от съвместимост с по-старите операционни системи като Windows 95. При UDF Bridge е възможна поддръжката на дълги имена на файловете. DVD-Video и DVD-Audio дисковете използват истинския UDF, който не е съвместим с ISO9660. Те съхраняват данните си (съответно видео и звук) в именовани по стандарт директории – VIDEO_TS и AUDIO_TS, като имената на файловете трябва да бъдат в 8.3 формата (8 знака за име на файла и 3 знака за разширението му). При DVD-Video дисковете за филмите се използва MPEG компресия, която отчита единствено разликите между отделните кадри. При използване на MPEG-2 са възможни резолюции до 720x576 при 25 кадъра в секунда (при PAL/SECAM) и 720x480 при 30 кадъра в секунда (при NTSC формат), което е приблизително два пъти по-добре от възможностите на стандартните видеокасети. За висококачествено аудио се използват Dolby Digital AC3 или MPEG-2 Surround. При DVD-Video дисковете може да се прилага регионално кодиране, което не позволява да се възпроизвеждат DVD-заглавия, ако дискът и плейърът са закупени в различни части на света.





Целта е филмите да не могат да се гледат на DVD преди да са излезли на голям екран в страните, в които кино-премиерите се случват след пускането на филмите на DVD в "напредналите" държави. Повечето хора едва ли могат да си представят подобрения в звученето спрямо CD-Audio дисковете, но DVD-Audio форматът предоставя наистина интересни възможности – до 2 часа 6-канален цифров звук могат да се поберат на двуслоен едностранен DVD диск. Заедно със значително увеличената честотна лента и динамичен обхват това би могло да доближи преживяването при слушане на музика у дома до присъстването на изпълнение на живо.

Интересното е, че DVD-Audio спецификациите съдържат нови стандарти и формати, различни от тези при DVD-Video, поради което е възможно аудио диск да не може да бъде възпроизведен на видеоплеър. DVD-ROM устройствата за PC не се различават съществено от CD устройствата – еднаквите физически размери на носителите позволяват използването на почти идентична механика. Единствената разлика се състои в това, че при компакт-дисковете данните са записани по-близо до горната повърхност на диска, докато при DVD са близо до средата му. Това налага използването на лазер с различна дължина на вълната – 780 нанометра за CD и 650 за DVD. За да се осигури съвместимост на DVD-устройствата със старите компакт-дискове, производителите прибягват до различни похвати – два отделни лазера, две сменящи се лещи и т.н.. Що се отнася до скорост на четене на данни, 1x DVD устройствата четат със скорост 1250KB/s, докато при CD-тата първата скорост означава едва 150KB/s. Поради увеличената плътност на записа при DVD дисковете това не значи, че DVD-тата се въртят по-бързо и са по-шумни. При записвачките за DVD дисковете, съществуват няколко различни стандарта за носителите и технологиите на записване: DVD-R е еквивалентът на стандартния CD-R, носителят е за еднократен запис и може да бъде едностранен или двустранен еднослоен; DVD-RAM е малко по-особен стандарт, съчетаващ чисто оптични с магнито-оптични технологии и предназначен главно за заместник на записващото видео; DVD-RW и DVD+RW са сходни стандарти, позволяващи записвачките за тях да записват и CD-R/CD-RW носители, като DVD+RW има по-добра съвместимост с DVD-Video плейърите, използвани в системите за домашно кино, и може да записва и данни и видео на един и същи диск. Компаниите производителки на DVD-записвачки се опитват да опростят нещата, разработвайки устройства, съвместими с всички DVD и CD формати, и съвсем скоро DVD-то ще стане естествен наследник и на CD-тата, и на видеокасетите като масов преносим носител на голям обем мултимедийна информация.

Hardware news

NVIDIA се бори срещу 3DMark03



Много скоро след излизането му NVIDIA вдигнаха голяма шумотевица по въпроса, че 3DMark03 не бил достатъчно добър benchmark. Това озадачи много хора, защото до момента бяха запалени поддръжници на тестовете на Futuremark, и продуктите им нямаха никакви проблеми с изкарването на добри резултати под по-старите версии на 3DMark. Обаче не се мина дълго преди да се появи истинската причина за внезапната промяна в отношението на NVIDIA към теста – два от новите им чипове, NV31 и NV34 изкарват доста слаби резултати – по-бързата NV31 изкарва резултат наполовина на този на Radeon 9700 Pro, а NV34 е повече от два пъти по-бавен от NV34. Това не е никак впечатляващо, като се има предвид, че става въпрос за чипове, наследяващи Geforce FX (NV30). NVIDIA изглежда са на същото мнение и яростно притиска тестерите по сайтове и списания да не използват новия 3DMark, твърдейки, че не отразява реалистично производителността при реални игрови ситуации.

Подробности за NV31, NV34, NV35 и NV40

NVIDIA изглежда са се отказали от идеята да популяризират сегашния вариант Geforce FX и искат по-бързо да преминат към следващото поколение чипове, за които наскоро се появи неофициална информация. Най-мощният от очакваните чипове е NV40. Той ще съдържа 150 милиона транзистора (за сравнение GeForce FX има 125 милиона) и ще бъде произвеждан по 0.13-микронна технология. Не се знае кога точно ще се появи, но очакванията са това да стане до края на тази година. Преди него бял свят ще видят няколко други NV3x чипове. NV35 ще има 130 милиона транзистора и ще се появи някъде през лятото. NV31 ще съдържа 80 милиона транзистора, ще има 4 рендериращи конвейера и ще се предлага в три различни варианта с различни тактови честоти. За честотите на паметите не се знае нищо конкретно – очаква се да варират между 500 и 650 MHz (DDR). За сметка на това са известни честотите на чиповете – 350, 300 и 250 MHz. NV34 се очаква в още повече разновидности – цифрите от прогнозите сочат някъде между 3 и 6 модификации, всички с по 45 милиона транзистора и 4 рендериращи конвейера. Честотите на чиповете се очаква да бъдат между 300 и 375 MHz.

Подробности за Prescott и Tejas



На пролетното издание на IDF форума, провел се в края на февруари в Сан Хосе, Калифорния, Intel разкриха някои подробности за бъдещите си процесори Prescott и Tejas. Prescott ще бъде първият 0.09-микронен чип на компанията, и макар че все още ще се базира на NetBurst архитектурата, ще има толкова нововъведения спрямо сегашния Pentium 4, че е много вероятно да се появи под различно име, например Pentium 5.

Чипът ще има 100 милиона транзистора и ще съдържа 16KB L1 и 1MB L2 кеш, които заедно с усъвършенствани prefetch алгоритми се предполага, че ще му осигурят немалко подобрение в производителността. За това ще допринесат и произтичащите от новата производствена технология тактови честоти, които се очаква да достигнат над 5GHz, както и 13 нови инструкции. Чипът ще се поддържа от i865 и i875 чипсетите, което би трябвало да му осигури бързо навлизане на пазара.

Tejas се очаква през 2004-та година (най-вероятно към края ѝ) и ще представлява следващо поколение NetBurst процесор, който по всяка вероятност ще има още нови инструкции и ще достигне тактови честоти до 7GHz през 2006-та. Платформата за Tejas процесора ще има следните ключови характеристики: 1066 или 1200 MHz quad-pumped FSB шина, поддръжка на PCI Express и DDR-II памет.



MSI ще прави ATI-базирани карти

Появи се непотвърдена досега информация, че MicroStar International, до момента произвеждащ единствено NVIDIA-базирани продукти, ще започне да прави видеокарти с ATI чипове. Причините за евентуалното такова решение на MSI биха могли да бъдат както от чисто техническо естество, така и проблеми във взаимоотношенията им с NVIDIA, но най-разумно звучи обяснението, че големите партньори на MSI, асемблиращи компютри с техните карти, предпочитат ATI-базирани такива и са оказали натиск върху MSI да им осигурят такива. Финансовите последствия за NVIDIA биха могли да бъдат наистина сериозни, тъй като MSI в момента се нарежда сред най-големите им партньори.

Intel правят нов тип цокли за процесори

Големият кошмар на всички собственици на Intel-базирани системи е на път да се случи отново, след като Intel заявиха намерението си за пореден път да сменят цокъла на процесорите си. Миналото е изпъстрено с подобни решения, най-пресният спомен от които предизвиква прехода от 423 към 478-пинов формат за Pentium 4 процесорите. Смяната на цоклите прави неизбежна смяната на дънните платки при ъпгрейд, а повечето потребители мразят излишните разходи. Новият цокъл по всяка вероятност ще се казва Socket T, който ще приема LGA-775 (land-grid array) чипове. Основен довод за приемането на новия стандарт е увели-

чения брой и гъстота на пиновете. Новият цокъл ще се използва за Prescott и Tejas процесорите, които ще излизат през 2004 г., и за него Intel смятат да пуснат нов чипсет, засега известен като Grantsdale, който по всяка вероятност ще поддържа два канала DDR-II памет, работеща на 533 MHz, както и PCI-Express технологията. Очаква се Prescott процесорите да се появят в два варианта – за Socket 478 през тази година и за новия Socket T през 2004.

ATI пуска R350 и RV350 до края на март?

Вицепрезидентът на инженерния отдел на ATI, д-р Dave Rolston, в края на февруари обяви, че до около един месец ще бъдат пуснати двата дългоочаквани нови чипа на ATI – R350 и RV350. Както сме ви казвали и преди, R350 ще представлява усъвършенствана версия на Radeon 9700 архитектурата, като новостите ще бъдат насочени главно към по-голяма производителност. RV350 пък ще бъде по-евтиния вариант на R300 и също като него ще предлага значително увеличение в мощността спрямо предишното поколение чипове. И двата чипа ще имат съвместимост с DirectX 9.0 стандарта, и по всяка вероятност ще се правят по 0.13-микронна технология, с която са били направени редица тестове във фабриките на TSMC, и са били постигнати задоволителни резултати.

Xabre II на SiS ще бъде в две различни версии



Silicon Integrated Systems Corporation

Следвайки тактиката на конкурентите си, SiS смята да представи два различни варианта на Xabre-II чиповете си, съвместими с DirectX 9.0, но предназначени за различни сегменти от пазара. Нуждата от специализирани за конкретната пазарна ниша продукти произтича от факта, че компанията заема 8% от пазара на графичните чипове – не особено малка цифра. Едната версия ще бъде SiS340 (Xabre II), а другата засега е позната единствено под кодовото название S341. Истинския Xabre II (SiS340) ще бъде DirectX 9.0-съвместим чип с 8 рендериращи конвейера и 375 MHz работна честота. Паметта, която ще се използва за картите с него ще бъде 500MHz DDR-II (с ефективна честота 1000MHz). SiS341 ще представлява осакатена версия на SiS340, включваща едва четири рендериращи конвейра, но иначе имаща същите параметри. Според наличната информация това включва и паметта, което е странно, понеже DDR-II е твърде скъпа за вграждане в ценово-ориентирани карти.

Съкращения в AMD

В компанията се провеждат генерални реформи, целящи смъкването на разходите на компанията до $800 млн. за едно тримесечие. Планирано е съкращение на персонала с около 2000 души, като до момента изгонените са 1550. Според представител на компанията има вариант съкращенията да спрат до сегашното си ниво, което може би се дължи на факта, че само за последното тримесечие на 2002 г., AMD са изразходвали $300млн. за изплащане на компенсации на съкратените през този период 1000 работници и както и за други разходи, свързани с процедурата по намаляване на персонала. Ефектът от тези загуби е краткосрочен, защото говорителите на компанията съобщават оптимистични прогнози за повишаване на продажбите на процесори и флаш-памети в най-близко бъдеще.

PHILIPS CDD6911

48/16/48 CD-RW

Когато стане въпрос за записвачки, всички се сещат за големите имена в бранша – Plextor, Teac, Yamaha. Повечето потребители залагат на сигурно с тези марки, но въпреки това на пазара има доста записвачки и от други производители. Един такъв производител е Philips – фирма с неголяма популярност, но със стабилни традиции в областта на оптичните носители и устройствата за тях.

Георги Даскалов
g_daskalov@pcclub-bg.com

Преди около 20 години Philips и Sony са разработили едни от първите CD-ROM стандарти, по-късно същите две компании са изиграли основна роля в разработката на CD-R и CD-RW стандартите. И въпреки че в момента вниманието на компанията е съсредоточено главно върху DVD-разработките, CD-записвачки продължават да бъдат произвеждани. Благодарение на фирма Tornado Systems успяхме да се снабдим с една от най-бързите им записвачки – CDD6911 моделът поддържа до 48x скорост при записване, 16x при презаписване и 48x при четене. Устройството използва IDE интерфейс и е доста семпло на вид – стандартен преден панел с единичен светодиод без отличителни надписи освен логото на Philips, и дори без жак за слушалки и потенциометър за силата на звука. Получихме го в bulk вариант – без кутия, документация и софтуер, което е недостатък, въпреки че инсталацията се свежда единствено до физическото монтиране и свързване на устройството и намирането на подходящ софтуер. Това не е голям проблем за хората, разполагащи с достъп до интернет, но тези, които все още нямат такъв, ще трябва да намерят начин да се сдобият с най-новата версия на някоя от популярните програми за записване – по-старите версии не разпознават устройството като записвачка.

В унисон с последните тенденции, записвачката издържа на сериозни издевателства от страна на потребителя по време на записване – стандартните тестове с пускане на музика в Winamp, отваряне на ICQ и Explorer дори не успяха да изпразнят буфера, а дори когато това се получи при стартиране на тежки приложения от типа на Photoshop, записът продължи без проблеми след нормализиране на ситуацията. Това е възможно благодарение на Seamless Link технологията на Philips, която позволява записът да бъде завършен успешно дори след прекъсвания поради изчерпване на данните в буфера на записвачката (който в случая не е особено голям – 2 MB).

Странно е обаче, че

записвачката понякога не чете дисковете, които самата тя е записала -

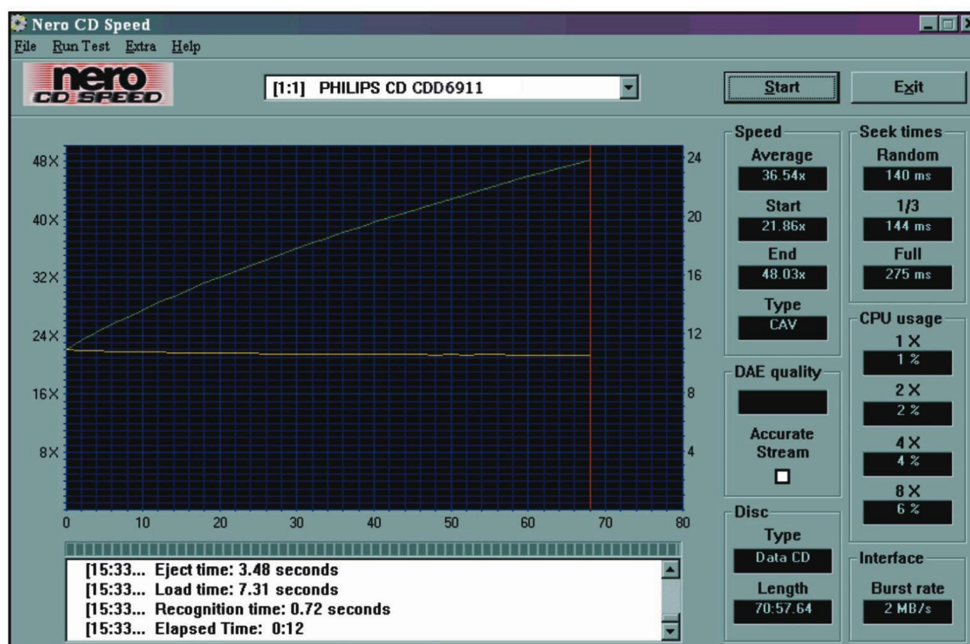
често ми се налагаше да проверявам записани дискове на другото ми CD, защото записвачката не ги разпознаваше. Дори някои от дисковете, които първоначално се отваряха, понякога караха устройството да се държи странно – например да зациклят лошо при възпроизвеждане на филм. При записване се оказа, че съм скапал един диск (от около 20-на изпечени), което обаче не ме учуди – носителят беше от евтините, а и правех записа при максимална скорост. При използване на маркови дискове не съм имал проблеми, но едва ли някой може да си позволи да записва постоянно на такива. Наличието на Thermo Balanced Writing технологията според Philips не допуска подобни нередности при записване, но при четене изглежда нещата стоят другояче.

Друг, не толкова съществен, но също толкова дразнещ проблем е силният шум, който издава записвачката, докато върти дисковете при по-големи скорости – бученето напълно заглушава дори и най-шумните вентилатори и е голям проблем, ако устройството се използва като нормално CD за слушане на музика или гледане на филми. Поради това, както и поради проблемите с четенето на някои дискове (които може би ще бъдат оправени с някой бъдещ ъпдейт за firmware-а), записвачката на Philips сама по себе си не е от най-добрите устройства, но би била отлично допълнение към съществуващо CD или DVD устройство.

СПЕЦИФИКАЦИИ

- Скорост на запис: 48x
- Скорост на презапис: 16x
- Скорост на четене: 48x
- Обем на буфера: 2MB
- Време за достъп: 125ms
- Интерфейс: IDE
- Поддържани методи на запис: Track At Once, Disc At Once, Session At Once, Packet Write, Multi-Session
- Поддържани формати дискове: CD-DA, CD-ROM, CD-ROM XA, CD-I, CD-Extra, CD-Text, Video CD, Bootable CD, CD-Bridge, CD-Text
- Технологии за защита на записа: Seamless Link и Thermo Balanced Writing



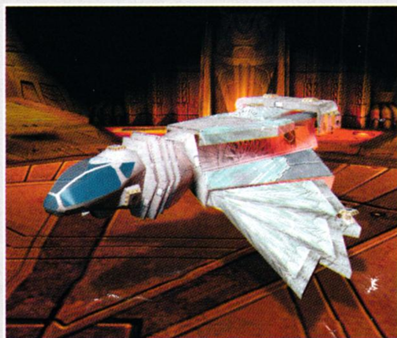


TOCA Race Driver



ДЕМО

Free Lancer



мегадемо

Tropico 2



демо

ДИСК 1

ДЕМО ИГРИ

TOCA Race Driver	Колички. Демо
Freelancer	Космически екшън. Демо
Tropico 2	Стратегия. Демо
Blitzkrieg	Стратегия. Демо
3D Space Gladiators	Аркаден екшън. Демо
AirStrike 3D	Аркаден екшън. Демо
Championship Manager 4	Мениджър. Демо
Daimyo	Puzzle. Демо
Demonic Speedway	Аркадни колички. Демо
Fun Pinball	Флипери. Демо
Pirate Isles	Puzzle. Демо
Super 1 Karting	Картинг. Демо

ЦЕЛИ ИГРИ

Brade	Екшън. Цяла игра
Breakin' Battle 1.1	Екшън. Цяла игра
Carom3D	Билярд. Цяла игра
Project IGI 2 Free Game	Безплатна цяла игра по Project IGI2
Speed Delight	Колички. Цяла игра
Stone Cutter	Puzzle. Цяла игра

Enter the Matrix



видео

ДИСК 2

MODs

Natural Selection	MOD за Half-Life
Bulgarian Football League 2003	Добавя българското първенство във FIFA2003
GTA3 Multiplayer MOD	Добавя мрежова игра в GTA3!

ПРОГРАМИ

3D Mark 2003	Феноменален benchmark за вашето PC
Windows Movie Maker 2 XP	Нова версия. Поддържа DVD Video
AdAware 6 PE	Премахва реклами в Интернет
Advanced System Optimizer 1.02	Оптимизира настройките на Windows
ArchiveXP 2003	Универсален архиватор/разархиватор
Banner Maker Pro 5	Програма за правене на банери за Интернет
BSPlayer	Media Player. Виж статията в броя
FreshDiagnose	Диагностицира проблеми в Windows
Imagener 3.0	Оправя качеството на картинки
K-Lite Codec Pack	Пакет codec's за видео и аудиоформати
Nero Burning ROM 5.5.10.15	Програма за запис на CD/DVD
Opera 7.1 Java	Нова версия на популярния браузер
Panda Antivirus 7 Platinum	Антивирусна програма
PDF XChange 2.5	Прави PDF файлове
ScreenPrint32 3.5	Програма за сваляне на картинки от игри
TweakNow Powerpack Pro	Програма за оптимизиране на Windows
Virus Catcher	Сканира e-mail за вируси

ГАЛЕРИЯ

PC Club 20
PC Club Game Wallpapers
The Matrix Reloaded
Indiana Jones Screensaver
OMF: Battlegrounds
No Man's Land
Freelancer
Splinter Cell
Enter The Matrix Clips
Will Rock

АКТУАЛИЗАЦИИ

Half-Life 1.1.10	Patch. ЗАДЪЛЖИТЕЛЕН ЗА MOD-овете на диска!
UT2003 Benchmark	Тества производителността на UT 2003
Natural Selection V1.04 Patch	Patch за Natural Selection
Magic Sword 1.3	MOD за Half-Life

ОЧАКВАЙТЕ

Tron 2
Enclave
Red Faction 2
Metal Gear Solid 2: Substance

BLOODRAYNE™

в майския брой на

PC CLUB
www.pcclub-bg.com

АБОНАМЕНТЪТ ПРОДЪЛЖАВА!

3 броя с DVD
само за

14.50

за подробности вижте стр. 6 от броя